295$00
€ 1,46

# SUPER JOGOS

Soluções
Truques
Novidades
Opiniões
Entreajuda

Clube dos leitores

Ganhe 1 PX

SUPER Jogos de PC e Consolas

Revista participada pelos leitores

Número 34 - 2ª série QUINZENAL
03 a 16 de Janeiro de 2000

Vias do Futuro

Super Jogos
Ano 2
Edição nº34
Quinzenal
Edição
03 a 16 de Janeiro
de 2000

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
João Telo,
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Ana Cristina Mauricio

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (21) 793 52 24
Telefax: (21) 222 95 95

mail: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
SCARPA Impressores, S.A.
Av.Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma adução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet. Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou artigo;

superjogos@mail.sonet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Olá amigos,

Chegámos a um novo ano, um ano muito esperado (desesperado por outros) que marca o início de uma nova era (mesmo que em verdade não seja um novo século/milénio), a era 2000, o que acontece (isto sim) apenas de mil em mil anos. Ou seja, somos uns homens (e mulheres, claro!) de sorte!!! Assim sendo, espero que ela (a sorte) vos tenha sorrido neste entrar de ano, e vos continue a acompanhar ao longo de todos os anos vindouros.

Falando de "coisas mais sérias", prometemos desde há muito que esta primeira edição da era 2000 marcaria uma nova fase da Super Jogos. Ora ela aí está: a primeira edição da segunda série!

E, não, não temos qualquer alteração radical, o que também não seria desejado, mas sim a continuação de um trabalho que tem vindo a ser feito (e continua...), com o objectivo de:

- Organizar o conteúdo da revista, evitando a repetitividade;
- Organizar as dicas por plataforma
- Organizar uma equipe de leitores "supervisores";
- Retribuir de forma efectiva todas as participações, de todo e qualquer leitor.

Com este objectivo, podem vocês próprios notar já algumas diferenças (embora muitas outras se venham a concretizar com o tempo).
Por exemplo, os pedidos de socorro passam a estar referenciados, para dar-mos oportunidade a todos e não repetir respostas. Ao mesmo tempo, gostaríamos que vocês próprios comecem a dividir os vossos apelos por "códigos" (batotas) ou "ajuda" (como superar determinado obstáculo, etc.).

Esta organização atinge igualmente o nome de cada um de vós, vamos tentar dar oportunidade a mais pessoas, e em breve os "lamentos" de que "nunca publicaram nada meu" deixará de existir. Ao mesmo tempo, o clube de leitores já lançou a primeira pedra, e já podem ver os pontos que recebem em cada edição, e utilizá-los em produtos, por exemplo (as há mais) aqueles que estão expostos na montra da página 31.

Outra novidade: a Super Jogos continua quinzenal, mas passa a ter a parceria, em cada semana seguinte, da Cyber Guia. Sim, propomos fazer uma Cyber Guia melhor, onde a importância dos jogos on-line, e da Internet no mundo dos jogos, será um "must".
A razão? Porque se até aqui o mundo da Internet estava reservada aos "sortudos" detentores de PC's, tudo isto está a mudar, como o confirmam as "Dreamcast", "PSX2" e outras novidades que aí virão.
Portanto, contem com a Cyber Guia e os seus Super Jogos On-Line, propósito para o qual baixámos o preço de capa daquela para o mesmo da Super Jogos (sim, agora 295$00, mas 5 "escuditos" apenas, vá lá...).

Bem, isto já vai longo, o melhor é deixar "mais coisas" para a próxima. Um abraço deste vosso amigo,

Sérgio Alves
sergio.alves@mail.eunet.pt

# Clube dos

Uma forma de agradecimento aos nossos leitores e assinantes!

Esta revista é feita, na sua quase totalidade, pelo contributo de todos os leitores (sim, você pode fazê-lo) que desinteressadamente enviam a sua participação, desde uma simples dica a um artigo completo, passando pela resposta aos apelos de outros leitores.
Com o "Clube de Leitores" pretendemos retribuir esse gesto de boa vontade, atribuindo a cada leitor, que alguma vez nos tenha enviado, ou venha a enviar, qualquer participação para a revista, um cartão de sócio. Claro que este cartão se estende igualmente a cada assinante.
Paralelamente, vamos começar por criar alguns serviços e iniciativas "clubísticos". Para começar... uma loja "de conveniência" para todos os membros do clube, em colaboração com a Vias do Futuro, Lda.

Esta ideia tem sido amadurecida durante meses, e resolvemos adoptar o seguinte mecanismo:

## VIP – Via Informática Postal

Vamos recuperar uma ideia original da Vias do Futuro, uma "loja" de produtos diversos, que possam interessar a qualquer "informático" (computadores), "infonauta" (Internet) ou "infomaníaco" (jogos).

a) Esta loja vai poder comercializar um vasto leque de produtos (de que a Vias do Futuro já é representante/revendedora), e estes produtos poderão ser adquiridos por qualquer leitor, para que as condições da VIP terão de ser boas ao ponto de vos poder interessar. Esses produtos farão parte de um catálogo futuro, mas desde já passa a ser incluído em cada edição das nossas revistas uma "montra" de produtos, nesta mesma página.

b) A VIP vai funcionar como clube, ou seja, cada leitor pode ser membro, de acordo com o seguinte critério:
- Todos os assinantes são sempre (por inerência) sócios da VIP;
- Os colaboradores (com artigos, participações, etc.) passam automaticamente a membros da VIP;
- Qualquer leitor passa a sócio da VIP após a primeira encomenda;

c) O benefício directo aos sócios VIP (da "Via Informática Postal", mas também "Very Important Persons") é dado por um sistema de pontos. Cada ponto vale um escudo e:
- Cada sócio é sempre detentor de um determinado número de pontos, que lhe são atribuídos quando nos chega qualuqer participação destinada ao conteúdo de uma qualquer publicação, mas também quando efectua uma assinatura em qualquer re-

# Os Leitores Premiados

| | | | |
|---|---|---|---|
| Artur Borges | 1250 | Luis Emanuel | 300 |
| Damage Brothers | 250 | Luis Tojo | 200 |
| Daniel Manuel | 200 | Natália Pires | 150 |
| Duarte Miranda | 250 | Nuno Nogueira | 100 |
| Duarte Miranda | 100 | Nuno Pedro | 100 |
| Emanuel Gonçalves | 3000 | Pedro Antunes | 3000 |
| Fábio Barros | 100 | Pedro Barreirão | 750 |
| Guardion Force | 750 | Pedro Marques | 500 |
| Henrique Carrilho | 200 | PowerPlayers | 1000 |
| Hugo Martins | 750 | Ricardo Trigueiro | 1000 |
| João Fernandes | 2000 | Rui Nuno | 100 |
| João Simões | 1000 | Sérgio Rafael | 2500 |
| João Simões | 100 | Sh@dow & Maniac | 250 |
| Jorge Martins | 100 | Soraia Pereira | 1500 |
| Luis | 150 | Tiago e Eduardo Costa | 300 |
| Luis Andrade | 500 | Ulisses Costa | 200 |

**Nota:**
**Caso tenha participado para esta edição, e por lapso o seu nome não esteja aqui indicado, não hesite: alerte-nos! Todas as sugestões são bem-vindas!**

# LEITORES

vista. Mesmo o simples leitor que não é parte activa nem assinante, pode adquiri produtos, recebendo o cartão e os pontos de prémio depois de efectuada uma primeira encomenda;

- Os pontos que cada sócio possui podem ser deduzidos em qualquer produto, até á totalidade da encomenda pretendida (que será então gratuita);

- Cada produto apresentado vale também determinado número de pontos, que são oferecidos depois da aquisição (válidos para posteriores encomendas).

- Todos os pontos podem ser acumulados.

Quanto aos pontos a que muitos de vós têm já direito, vamos proceder à actualização da base de dados de assinantes e, à oferta de pontos a todos quantos participem. Neste caso, como já acontece nesta edição, os pontos são dados na própria edição em que vocês participam, e desde logo poderão utilizar (ou acumular) esses pontos.

Agradecemos todas as sugestões que nos queiram fazer, para corrigir erros neste mecanismo, ou aperfeiçoá-lo evitando possíveis injustiças, serão bem vindas.

# INDICE


## Códigos

| | |
|---|---|
| Turok2 | 26 |
| Commandos: Beyond the Call of Duty | 26 |
| Soul Calibur | 26 |
| Delta Force | 26 |
| Blue Stinger | 26 |
| Montezuma's Return | 26 |
| Ready 2 Rumble | 26 |
| Need For Speed III | 26 |
| Office 97 | 27 |
| The House Of The Dead 2 | 27 |
| Sin | 27 |
| Virtua Fighter 3 TB | 27 |
| PowerStone | 27 |
| Sports Car Gt | 27 |
| Tomb Raider III | 27 |
| Earthworm Jim 2 | 28 |
| Gansters | 28 |
| Championship Manager 3 | 28 |
| Star Wars: The Phantom Menace | 28 |
| Need 4 Speed | 28 |
| Wipout | 28 |
| Tarzan | 28 |
| Dino Crisis | 28 |
| Age of Empires 2: The Age of Kings | 28 |
| Carmageddon II | 28 |

## Cartas

| | |
|---|---|
| Correio | 4 |
| Ajuda | 5 |
| Pequenos anúncios... | 6 |
| Comandos: behind the enemy lines | 7 |

## Opinião

| | |
|---|---|
| Tomb Raider: The Last Revelation | 14 |
| System Shock 2 | 15 |
| Dreamcast: | 16 |
| Os jogos da Dreamcast | 16 |
| Prince of Pérsia 3D | 17 |

## Novidades

| | |
|---|---|
| Projecto X | 10 |
| Project DOLPHIN | 10 |
| Tiberian Sun em expansão | 10 |
| Reorganização na Sierra | 10 |
| SIN - Um pecado em filme | 10 |
| Tekken Tag Tournament | 11 |
| Age of Wonders | 11 |
| Ridge Racer V | 12 |
| Roller Coaster Tycoon em expansão | 12 |
| Unreal Tournament em demo | 12 |
| CM 99/00 | 12 |

## Solução

| | |
|---|---|
| MIB: Men in Black | 16 |
| Myst | 20 |
| Final Fantasy 8 | 23 |
| 150 Pokemon | 24 |
| Panzer Dragon | 25 |

## Magic

| | |
|---|---|
| O meu baralho | 30 |
| Respostas | 30 |


**Próxima edição: 17 de Janeiro de 2000**

# Listas de Inter-Ajuda

**Caro leitor,**
**Se dispõe de um acesso à Internet, nem que seja simplesmente via E-mail na escola ou no escritório, convidamo-lo a inscrever-se nas nossas listas de discussão via E-mail.**

**Já estão a funcionar, e trata-se de uma forma pela qual todos os participantes (mesmo que meros espectadores passivos) podem aprender muito.**

## Listas de E-Mail propostas:

### Jogos:

**- Super Jogos: Lista geral de discussão sobre jogos de computador e consolas.**
**- Super Dicas: Lista para onde são encaminhadas apenas dicas para jogos de computador.**
**- Super Magic: Lista para os adeptos dos jogos de Magic the Gathering.**

### PC Manual

Lista de discussão de temas de informática na generalidade, desde a iniciação aos problemas comuns decorrentes da utilização de software e hardware no dia a dia.

Esta é a lista adequada a todo quantos possam pedir e presta entreajuda.

### PC Dicas

Lista para a qual são remetidas co regularidade pequenas dicas sobi informática. Nesta lista somos nó que colocamos dicas de utilidade pa qualquer situação do mundo d informática pessoal.
O participante é convidado a suge e enviar-nos as suas dicas, e ness caso a regularidade e o número d dicas será mais elevado.

### Programação

Lista destinada aos interessados e programação. São encaminhados para esta lista todos os assuntos que digam respeito a qualquer linguagem de programação, desde as dicas aos pedidos e respostas interactivas de todos os participantes.

### Linux

Não é necessário grande explicação sobre esta lista. Destinada a todos os utilizadores e futuros utilizadores do mais falado sistema operativo deste final de século.
Uma lista interactiva onde todos podem ajudar e pedir ajuda.

### Internet

- Cyber Guia: Lista geral sobre a Internet, mais adequada a principiantes.
- Marujos: Lista adequada à discussão de vivência geral na Net.
- Cyber Sites: Lista de pedido, sugestão de sites da Web.
- Webmasters: Lista para detentores de páginas na Web.

### A Inscrição:

**Qualquer destas listas se encontra aberta á participação de qualquer pessoa, sem qualquer restrição, sem qualquer condição nem custo.**

**Basta que nos seja enviado um e-mail para o endereço:**

**ciberlandia@mail.sonet.pt**

**com a simples indicação do seu nome, endereço de e-mail e a(s) lista(s) em que se deseja inscrever.**

**Depois, basta participar ou simplesmente ler as mensagens que lhe vão chegando.**

**Sobre estas, fiquem descansados pois todas estas listas são "moderadas", e portanto não existirão mensagens abusivas ou de cariz "massivo", já que cada mensagem é sempre analisada antes de autorizada a seguir para os membros da lista.**

**E, sempre que qualquer participante desejar interromper a recepção de mensagens respectivas a uma lista, um simples e-mail a solicitar essa interrupção é suficiente.**

**Aproveite!!!**

Vejamos, num top 10, quem são os fanáticos do Pokémon e do FF7.
**Colaboração do leitor Pedro Antunes - Lisboa**

### TOP 10 - FF7

1- Quando vês origami, pensas na Yuffie.
2- Em vez de dizeres "Vamos a Las Vegas" dizes "Vamos ao Gold Saucer".
3- Vês o "Dukes of Hazzard" e esperas que o Cid venha ver contigo.
4- Cortas o cabelo, apanhas um bronzeado, implantas uma arma na mão, dizes "SHIT!" em todas as frases por nenhuma razão e entitulas-te "Barret Wallace".
5- Sempre que ouves falar de "Final", "Fantasy" ou o número "7" esperas que as pessoas falem de ... (vocês percebem o que eu quero dizer).
6- Quando jogas ao berlinde, dizes sempre sempre: "Descobri MATERIA muito rara!".
7- Dás ao teu cão o nome de "Nanaki" e ensinas-o a falar.
8- Tentas descobrir o que "AVALANCHE" significa.
9- Quando te perguntam onde fica o planetário mais próximo, tu dizes: "Down by Gongaga in Cosmo Canyon".
10- Quando morre alguém, culpas o Sephiroth.

### TOP 10 - POKÉMON

1 - Compras fósseis e perguntas ao teu professor de Ciências se ele os pode ressuscitar.
2 - Vais a uma loja de bicicletas, dás um "bike voucher" ao dono da loja e exiges saber porque é que ele não te dá UMA BICICLETA DE GRAÇA.
3 - Cobres-te com ketchup para atrair o Pikachu.
4 - Cobres-te com ketchup e aos saltos para atrair Scythers e Electrabuzzes.
5 - Tens cabelo preto, uma t-shirt bran ca, um casaco azul, calças de ganga, um sotaque engraçado, um boné vermelho, um cinto com 6 bolas de ténis e entitulas-te "Ash Ketchum".
6 - Pintas o teu hamster de amarelo, dás-lhe uma cauda em forma de raio, fazes com que as suas orelhas fiquem enormes e chamas-o de Pikachu.
7 - Passas o dia todo a cantar o "PokéRap" e a tua mãe tem de te "espancar" para te calares.
8 - Insistes em alimentar os teus animais com "PokéChow" e em mantê-los em bolas vermelhas pequenas.
9 - Sempre que alguém diz "rato", "bola", "raio" ou "trovão", levantas as orelhas e dizes "Pika Pii?".
10- Tens bastante conhecimento sobre Pokémon para fazeres uma lista destas.

## Obra de arte

Olá. Sou o Pedro Marques, da Póvoa do Varzim. Sou um leitor assíduo da Super Jogos, que todas as semanas espero ansiosamente nas bancas.
Acho a revista excelente, principalmente as dicas e o espaço reservado aos leitores.
Mando este desenho porque gosto bastante de desenhar, assim como de jogar (especialmente este jogo, worms2).
Associando estes dois hobbies, aqui está o resultado!
**Pedro**

# Ajuda

## Tomb Raider III

**Ajuda ao leitor: Jorge Carvalho**
**Revista: 31**
**Do leitor: Nuno Pedro**

**Todos os níveis:** L2, R2, TRIÂNGULO, L1, L1, CIRCULO, R2, L2.
**Todas as armas:** L1, TRIÂNGULO, L2, R2, R2, L2, CIRCULO, L1. Lara suspirará. Agora faz: Cima e Baixo.

## Little Big Adventure 2

**Ajuda ao leitor: Rui Nuno**
**Revista: 29**
**Do leitor: Lourenço Castro**

A solução do jogo LBA2 está na Super Jogos n.º 28. Mas eu vou-te dizer a parte onde estás (mas aviso-te é só um bocadinho da solução pois o resto tens de fazer tu).
1º quando o ladrão roubar o guarda-chuva à senhora que te está a dar indicações (penso que é nesta parte que tu estás) tens de alterar o teu modo para o modo sporty e ir atrás dele. Depois quando ele abrandar muda para o modo discret e tenta apanhá-lo. Depois é contigo (ou com a solução da Super Jogos 28).

## Final Fantasy VIII

**Ajuda ao leitor: Vários Leitores**
**Revista:**
**Do leitor: Luis Emanuel**

Testes da licença SeeD:
S=Sim N=Não
**Teste 1:** snsssnnsnn.
**Teste 2:** snsssnssnn.
**Teste 3:** nnsnssssnn.
**Teste 4:** nssssnnssnn.
**Teste 5:** nnnssnnsss.
**Teste 6:** snssnnssns.
**Teste 7:** sssssssnssn.
**Teste 8:** nsnnssnnsn.
**Teste 9:** nsnnnnnnss.
**Teste 10:** snnnnnnnsn.
**Teste 11:** ssnssnsnns.
**Teste 12:** nsnnsnsnsn.
**Teste 13:** snnnsnnnnn.
**Teste 14:** ssssnssnsn.
**Teste 15:** ssnnnnnsns.
**Teste 16:** snnsnsnnsn.
**Teste 17:** snnnsnnsnn.
**Teste 18:** snnnsnnnnn.
**Teste 19:** snnsnnnnns.
**Teste 20:** ssnsnsssnn.
**Teste 21:** ssssnnssnn.
**Teste 22:** nnnsnnnssn.
**Teste 23:** snnnnssssn.

**Teste 24:** ssnnssnnns.
**Teste 25:** snsssnnsnn.
**Teste 26:** ssnsnsnsnn.
**Teste 27:** nsnnnnsnsn.
**Teste 28:** snnsssnsnn.
**Teste 29:** nnnssnnnsn.
**Teste 30:** nsnnnnsnnn.

## Emulador DreamCast

**Ajuda ao leitor: Todos os leitores**
**Revista:**
**Do leitor: João Simões**

Tenho um site espectacular para vos recomendar:
**http://come.to/gregsemulation**
Este site tem nem mais nem menos do que um EMULADOR DA DREAMCAST!!! YUPIII, VIVA, Sim senhora, tanta festa, mas se calhar este emulador não corre nada. O nome dele é Nightmare, e é capaz de vir a ser um pesadelo para a Sega. Por enquanto não encontrei nenhum rom, se calhar tem que se correr dos cds na mesma... Quem tiver Dreamcast tente para ver se vale a pena...

## Vários Jogos 2

**Ajuda ao leitor: Fábio Pedrosa**
**Revista: 32**
**Do leitor: Tiago e Eduardo Correia**

**Re - Volt**

Tens que introduzir estes códigos na roda dos nomes. Os truques permanecem activos, por isso podes voltar à roda e voltar a introduzi-los.
**Carnival** - Todas os carros
**Sadist** - Seleccionar armas durante o jogo com Shift da direita
**Tracker** - Todas as pistas
**Makeitgood** - Editores do jogo activados
**Tvtime** - Disponibiliza
**Drinkme** - Carros (ainda) mais pequenos
**Urco** - OVNI seleccionável.

**Star Wars: Racer**

Digita os códigos durante o jogo:

**SW - Iwannabeajediknight** - Activar/Desactivar modo god
**SW - Princessleiaisahotcookie** - Todas as armas
**SW - Yodawantstobearealboy** - Os corredores ficam pequenos e verdes
**SW - Dontseeaustinpowers** - Vencer a pista em que te encontras
SW - Iwishmydaddywasdarthvadder - Nível bónus "Dark Insemination.

**Midtown Madress**

Modo cheat: inicia o jogo com um dos seguintes parâmetros para obter o efeito correspondente:
**Todas as pistas** - allrace
**Todos os carros** - alcars

## Tomb Raider

**Ajuda ao leitor: José Carvalho**
**Revista: 31**
**Do leitor: Henrique Carrilho**

Olá desde já os meus parabéns à redacção por conseguirem fazer esta fabulosa revista. Os truques são os seguintes:
Passar de nível: - Vai ao inventário e carrega: L2; R2; Triângulo; L1; L1; Círculo; R2; L2; Círculo; L1.
Todas as armas: vai ao inventario e carrega: L1; Triângulo; L2; R2; R2, L2; Círculo; L1 (deves sair imediatamente do inventario).

Ref. 34.1

## Sai ou não sai?

"Eu queria saber se existe ou vai existir algum jogo de Skates para a N64 ou PC. Também queria saber se existe ou vai existir o jogo Pokemón para PC. Também queria saber se na PSX2 sempre não se vai poder por chip's (mesmo dos internos) e se já se sabe quando vai sair a Dolphin da Nintendo e quantos bits vai ter."
**Lourenço Castro**

# Socorro!

Atenção amigos voluntariosos, sempre prontos a ajudar o próximo:

- A partir de agora vamos colocar uma referência antes de cada pedido de socorro (ou pedido de códigos, pois gostaríamos também de distinguir os apelos a "uma dica" dos apelos a "um código") e seria excelente que nas vossas respostas incluíssem a referência do respectivo apelo de socorro.

- Objectivo? Simples! No interesse de todos os leitores estamos a travar uma "guerra" contra a repetitividade na SuperJogos, e no que diz respeito à entreajuda vamos poder evitar a repetição de respostas, ou a acumulação de respostas para um apelo e nenhuma resposta para outros. Torna-se também mais fácil a todos os leitores localizarem o apelo que deu origem às respostas, pois as referências incluem o número da edição e a ordem do apelo no Socorro!

Que tal?!! Boa?!!

Nota: Quanto às respostas, já sabe:
- SJogos - Remessa Livre 11016 - 1032 LISBOA CODEX
- superjogos@mail.sonet.pt

## Sites

**Ajuda ao leitor: Armando José**
**Revista: 31**
**Do leitor: Henrique Carrilho**

Os melhores sites que eu conheço são:
**www.eidos.com**
**www.core.com**
**www.tombraider.com.**

## Final Fantasy VII

**Ajuda ao leitor: Steve Catarino**
**Revista: 31**
**Do leitor: Daniel Manuel**

Olha Steve, para obteres respostas algumas das tuas perguntas basta leres as revistas n.º 6, 7 e 8 nas pág. Correspondentes à solução deste magnífico jogo que é o FF. VII. Faz um bom proveito destas, e boa sorte, pois ainda tens que percorrer muito até concluíres o jogo.

## Sonic & Knucles

**Ajuda ao leitor: José Almeida**
**Revista:**
**Do leitor: Daniel Manuel**

Para jogares com o Super Sonic basta chegares ao fim com os 2 personagens: o Sonic e o Knucles. A outra maneira é aquela que já conheces, tens que apanhar todas as esmeraldas do caos.

## Broken Sword

**Ajuda ao leitor: José Letria**
**Revista: 31**
**Do leitor: Daniel Manuel - Ponte de Sor**

Para saberes o que tens que fazer a partir daí até ao fim, apenas tens que ler a solução deste jogo na "Super Jogos" n.º 10.

## Vários Jogos

**Ajuda ao leitor: Ricardo Pereira**
**Revista:**
**Do leitor: Duarte Miranda**

Ricardo: mando-te truques para os seguintes jogos: Theme Hospital e Hunter Hunted.

Ref. 34.2

## Unreal

"Será possível alguém me dar uma dica: Quantos níveis tem o jogo UNREAL.? Onde posso ler algo sobre este jogo?"
**António Rodrigues**

# Correio

Espero que te sejam úteis.

**Theme Hospital**

Quando a Máquina do Fax aparecer, digita os seguintes códigos e depois carrega no botão verde.
**7287** - Quando acabares o jogos vais para um nível especial de bónus.
**24328** - Activa os Códigos a seguir:
**Ctrl + C** - Toda a pesquisa.
**Shift + C** - Mais 10000$.
**Ctrl + M** - Vai para o fim do mês.
**Ctrl + Y** - Vai para o fim de ano.
**Ctrl + Shift + C** - ???'
**Ctrl + E** - Uma emergência.
**Ctrl + S** - Ter um doutor especialista.
**Shift + Q** - Tremor de terra..
**Shift + 1** - Ter um doente.
**Shift + I** - ???'
**F11** - Ganhas.
**F12** - Perdes.

**Passar de Nível:**
No MS-dos mete o jogos Theme Hospital com L#. # é o nível para onde queres ir.

**Hunter Hunted**

Escreve os códigos e de seguida pressiona enter
**COLE** - Invencibilidade e armas
**RAYL** - ???
**INVINCIBLE** - ???
**LUKASZUK** - Armas
**SNELLINGS** - Toda a saúde

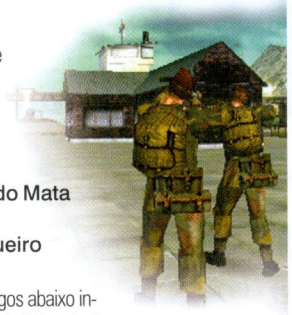
Ref. 34.5

## Resident Evil I

"Gostava que me enviassem truques para o Resident Evil 1 tipo para munições infinitas."
**David Dias**

## Hidden & Dangerous

**Ajuda ao leitor: Fernando Mata**
**Revista: 30**
**Do leitor: Ricardo Trigueiro**



Para poderes introduzir os códigos abaixo indicados terás que activar o modo "Cheat" primeiro. Para isso digita unlockcheatmode durante o jogo e em seguida digita o seguinte:
**showtheend**- Ver a sequência final do jogo
**missiondone**- Transgredir automaticamente de missão, independentemente do local onde as suas tropas se encontram
**missionfail**- Derrota
**playercoords**- Mostra as coordenadas do jogador no canto superior esquerdo

Ref. 34.3

## Soul Reaver

"Olá a todos! Aqui estou eu pela 3ª vez! Estou perdido no Soul Reaver, um colega meu diz-me para ir à Catedral Silenciada. Onde é? Como é que é o símbolo?"
**Bruno Antunes**

## Sonic Trouble

**Ajuda ao leitor:**
**Revista: 31**
**Do leitor: Ulisses Costa**

Escreve enquanto jogas:
**SUPERED** - grande heroi forte
**MODEFLY** - modo de voo
**FULLLIFE** - vida cheia
**ALLPOWERS** - todos os poderes

## Total Anihilation

**Ajuda ao leitor: Diogo Alves**
**Revista: 31**
**Do leitor: Ulisses Costa**

**+atm** - 1000 metais e energia
**+cdstart** - começa a música do CD
**+doubleshot** - todas as armas
**+ilose** - perdes
**+iwin** - ganhas
**+noenergy** - 0 de energia
**+nometal** - 0 metais
**+nowisee** - mapa cheio e desaparece o nevoeiro de guerra
**+radar** - 100% radar

## Broken Sword 2

**Ajuda ao leitor: Rui Nuno**
**Revista: 29**
**Do leitor: Ricardo Trigueiro**

Agora apanha a bolsa que está por debaixo da janela da sala do 1º andar, mexe na bolsa dela (com o botão direito do rato), encontrarás um papel lá dentro, sai da sala e no R/Chão apanha o jornal que está na mesa do telefone e lê-o, agora vai ao telefone e lê o papel que tiraste da bolsa, tem um nº de telefone, só tens de clicar no telefone e já está...

# Top de Jogos

Este é o top dos jogos mais preferidos pelos leitores da Super Jogos. São, pelo menos, os que foram votados pelos leitores que se manifestaram.

E, quais os teus 3 jogos preferidos???

1º The Phantom Menace
2º FF8
3º FIFA 2000

Queremos saber as tuas preferências. Por isso envia-nos os nomes dos teus 3 jogos preferidos.
Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX
Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt
Por telefone/Fax:
21 793 52 24

Ref. 34.4

## Vídeos de jogos

"Contactei convosco para ver se me podiam ajudar em relação a um problema que tenho tido com certos jogos e programas. O que se passa é o seguinte: quando eu inicio um programa ou um jogo que tem imagens de apresentação, dá-me o seguinte erro: "Vídeo não disponível. Não é possível localizar o descompressor "vids:cvid". " Espero que me possam ajudar o mais rápido possível e continuem o bom trabalho."
**Carlos André**

# Pequenos Anuncios

## Vendo

Vendo NBA98 + o tesouro + Space Jam por 3000$00.
Vendo Ultimate Race Pro por 2000$00.
Vendo G-Police por 2000$00.
Vendo ou troco: Carmagedon, Need for Speed 3 e Gangsters por Silver e outros (também os vendo).
**Do leitor Telmo: 229488260**

## Vendo

Vendo Nintendo 64 com 2 jogos (Mário 64 e James Bond) e um comando por 20.000$00 (preço negociavel).
**David Almeida 91-7061680, 245-412861 entre as 19:00 e as 21:00.**

## Troco

Quem quiser trocar cartas de Magic: The Gathering comigo e/ou jogar o jogo, podem contactar-me aos fins de semana, feriados e dias úteis, depois das 8 da noite. tel 21-944-3757, chamo-me Lucas Toledo e estou disponível para as trocas e jogos aos fins de semana.

## Vendo, troco

Vendo ou troco jogos Saturn e para as consolas: tv game, playstation, nikita etc.
Para a Saturn vendo ou troco Sonic Jam (3500$00), Daytona USA 2 (4000$00), e Street Fighter Alpha 1 (4500$00).Ou troco por: Die Hard Triology, Panzer Dragon 1 ou 2, Street Fighter Alpha 2, Sega Rally ou Virtua Cop 1 ou 2 (se tiverem pistola) todos para a Saturn.

Para as outras consolas vendo: World Rally Championship, Zippy Race, Mach Raider e Volguard 2 (na mesma cassete) e Soccer. Cada um por 1000$00. E Street Fighter por 2000$00.Também vendo acessórios: um transformador, uma pistola preta e duas antenas que ligam a consola à televisão). Contactar:
**Nuno Pedro Marques Mendonça**
**Rua de S. Cornélio Nº 123**
**3460- 023 Tondela**
**Telefone:232 841885**
**E-Mail:Double_S@Sapo.Pt**

## Vendo

Vendo jogos para Sega Saturn - V.Fighter 2 - 2000$00; Sega Rally- 200$00 ; Torico c/2 cd´s - 7500$00 ; Tomb Raider I - 4900$00 e um Memory card - 3500$00
**Jorge Martins - 21 - 9162042**

## Vendo

Vendo emulador de PSX para PC (Bleem!) - 700$00, editors para Championship Manager 3 - 250$00, GP2 (PC) - 1000$00 e Fifa´99 - 1500$00.
**Jorge Martins - 21-9162042**

## Compro

Estou interessada em comprar o jogo " Dragon Ball Final About "para a Playstation ou então trocar por outro. Para isso basta escrever para Rua dos Escudeiros Nº39 2070-421 Pontével ou então mandar um e-mail para Jade@Sapo.pt

# Comandos: behind the enemy lines

Continuação do número anterior

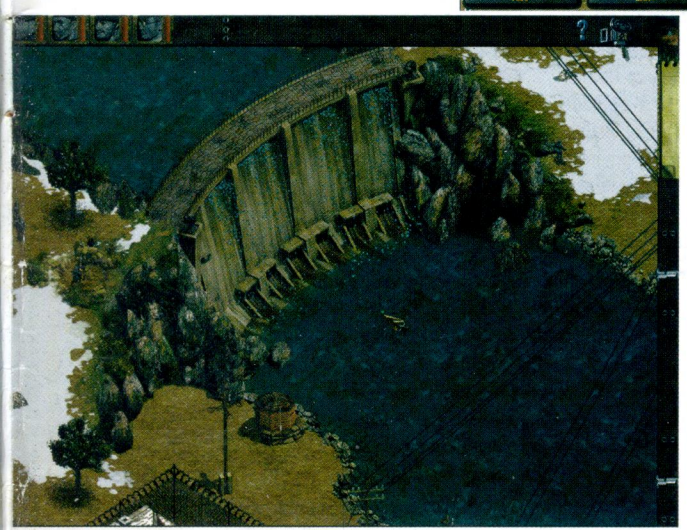
O guarda dirigir-se-á lá e também a patrulha, tens agora caminho livre para chegares onde está o uniforme onde te enterrarás, para que quando o vigia voltar ao seu posto o elimines e esconde-o, podes agora trazer o espião até ao uniforme para que o vista. Faz com que o espião distraia a patrulha para que o boina verde rasteje circundando a montanha até ao lugar da escalada, mas tenta seguir o mais perto possível o trilho deixado pela patrulha pois junto ao grupo de árvores existe uma zona minada, quando o boina verde chegue ao pé da parede, enterra-o ai. Faz com que o espião tome o teleférico para subir para a parte superior da montanha e uma vez aí, aplica uma injecção letal ao soldado que vigia o teleférico e vai distrair o soldado para que o boina verde possa escalar sem interferências. Após a escalada mata o soldado que o espião está a distrair e esconde o cadáver atrás da casa, e esconde-te também porque uma patrulha se aproxima. Agora um plano combinado, faz com que o espião se coloque perto do soldado que está perto da antena e suba para o helicóptero, e quando a patrulha se aproximar perto do bidão que está perto do edifício, o boina verde disparará sobre o bidão fazendo tudo ir pelos ares, o que matará os soldados nesse momento irá sair um oficial do edifício, elimina-o, agora coloca um bidão perto do radar, e a uma distância prudente faz com que expluda, entra para o helicóptero e, missão completa!

### 10 de Maio de 1941 6ª

Nesta missão terás de neutralizar um canhão de longo alcance. Começa por eliminar o soldado que faz a ronda pela zona, e leva os teus três homens até às escadas do primeiro edifício da direita, sobe primeiro com o boina verde e logo seguido o franco atirador e o sapador mata os soldados que por aí andam silenciosamente, e podes utilizar apenas uma bala do franco atirador se quiseres. Depois disto desce com os teus homens pela escada da direita mata o guarda, esconde o cadáver e dirige-te rastejando até a porta de saída, oculta bem os teus homens, o boina verde com o rádio deve atrair o soldado que está perto e quando este chegar deves eliminá-lo, sempre rastejando até às tendas. Aí mata primeiro o soldado que por aí ronda e o que está de vigia depois, como o caminho está livre, podes trazer os teus homens até à casa destruída, agora uma pequena armadilha. Coloca uma carga explosiva perto da casa ao pé do trilho, não a detones, pois um carro blindado vai passar por perto, então esconde os teus homens dentro da mesma e deitados quando o tanque passar de novo perto da carga, detona-a e o tanque explodirá. É possível que venham soldados ver o que se passa mas o alarme não vai soar, pelo menos comigo foi o que sucedeu, já tens o caminho livre até ao canhão, mas também tens de escapar portanto, verifica que na casa perto do canhão está um vigia que cobre a zona, utiliza o franco atirador para o eliminar pondo-o a uma distância acessível. Feito isto já podes aproximar-te da casa com os teus homens sempre junto ao muro até que este se acabe, tens de avançar por detrás da casa até onde estão as tendas sem que os soldados te vejam, não tentes matar nenhum senão o alarme dispara. Arrasta-os de tenda em tenda até que o franco atirador tenha em mira o soldado que está junto ao canhão, aí mata-o. Aproxima os teus soldados do canhão, e o sapador poderá colocar a carga explosiva junto aos obuzes. Entretanto vais ter que utilizar o boina verde para a difícil tarefa de eliminar os três que estão em casa que está em cima no mapa ao pé de uma metralhadora pesada, chega a vez do franco atirador com as duas balas que tem acabar com os dois soldados à esquerda da metralhadora. Feito isto o boina verde já pode matar o que está à metralhadora. Reúne os teus homens aí para detonar o explosivo e destruir o canhão em mil pedaços. Agora tens de ser muito rápido para pô-los todos no camião e fugirem dali antes que os soldados façam o camião onde fogem ir pelos ares, e missão cumprida!

### 7 de Fevereiro de 1942 7ª

Esta é a ultima missão na neve, a tua equipa foi dividida em dois grupos, e o objectivo é destruir dois submarinos alemães. Selecciona primeiro o espião e com o seu uniforme germânico mata o soldado mas cuidado para que ninguém te veja a matá-lo, sai daí. Nisto os soldados verão o cadáver e o alarme soará mas não te preocupes, continua a matar os guardas que estão parados ou rondando, mas só estes e que os vigias não te vejam fazê-lo, um vez só que restem as duas patrulhas da base naval dirige-te com o espião a distrair a patrulha que vigia o pára-quedas para que o sapador recolha as bombas que estão na caixa. Quando tiveres as duas bombas para destruir as baterias que protegem os submarinos, e para isso necessitas que o espião distraia uma das patrulhas. O que eu te recomendo é que acabes primeiro com o canhão de cima e depois com o debaixo. Depois disto, podes trazer o condutor até ao tanque e "limpará" os alemães do porto. Só falta esperar que cheguem o marine e o boina verde com o barco para poder colocar os explosivos. A missão para estes dois soldados é ir desde o ponto em que se encontram até um bote perto de uma embarcação. Deves eliminar os dois soldados que estão perto, e ir por trás das casas da direita de onde atrairás com o rádio os guardas que as patrulham, para os matar. Feito isto, entre o bote e os teus homens existe apenas uma patrulha de dois homens que se pode evitar embora com alguma dificuldade, e outro soldado que está de vigia. Uma vez no bote deves-te dirigir até aos submarinos com cuidado para que a patrulha não te veja, recolhe os outros homens e leva-os até à entrada do pontão entre os submarinos, o sapador deve colocar as cargas junto aos torpedos e sai correndo a toda a velocidade. Quando chegues com a barca até à bóia vermelha a sul no mapa, a missão estará cumprida.



## Norte de África

### 19 de Outubro de 1942 8ª

Do frio para o calor, da neve para a areia, serão assim as paisagens que irás observar, e por onde te aventurarás.
Nesta missão a tua tarefa é destruir uns depósitos de combustível. O primeiro passo a dar, é destruir o canhão pesado que existe sobre a colina junto às ruínas, mas como uma explosão alertaria os guardas, vais usar o boina verde para ir eliminando os soldados um a um, para que o franco atirador possa fazer o mesmo com o soldado que está no canhão. Quando não houver ninguém do inimigo em pé, na parte de cima, é o momento para que os teus homens rastejando desçam ao acampamento, mas antes o franco atirador deverá gastar duas balas, uma no soldado que patrulha ao pé da rampa quando passar pelos bidões e outra para o vigia que está em cima do edifício. Agora podes trazer os teus homens rastejando e pões por detrás dos bidões junto ao cadáver que acabaste de abater para que o boina verde siga fazendo das suas pelo acampamento. Utiliza o rádio e põe mãos à obra para limpar o acampamento de alemães e poder chegar aos depósitos, quando chegares terás de colocar um bidão junto ao depósito de água (ao pé da ponte, cuidado com os vigias), e um par deles junto aos tanques de gasolina, para de seguida sair e ir reunir-se com os outros ao pé da rampa. Agora os teus homens que rastejem, (coitados devem andar fartos de limpar o chão) até à entrada do acampamento, o franco atirador terá de usar uma das três balas que lhe restam para matar o soldado que vigia a entrada, e o bóina verde deverá acabar com o artilheiro da metralhadora. Quando o conseguires deverás disparar com o franco atirador aos depósitos gasolina e o bóina verde ao barril que pôs junto ao depósito de água. Vai ir tudo pelos ares mas em breve o jeep chegará e levará os teus homens sãos e salvos se tudo correu bem.

Resposta ao Relm (SJ 18)
Do leitor Sérgio Rafael - Viseu

*"Cá estou eu outra vez, porque vi um jogador pedir auxílio a uma alma caridosa para o ajudar no jogo "Comandos - behind the enemy lines" ( Relm SJ nº18 ), pois estás cheio de sorte pois vou aqui te ajudar dizendo tudo o que fiz para passar este jogo que a certo ponto tem missões absolutamente impossíveis, com um nível de dificuldade acrescido ao ponto de entrarmos em esgotamento nervoso, e quem paga é quem está mais perto pois se goza connosco o mais certo é ir parar ao hospital.*
*Mas chega de conversa pois "Relm" instala o jogo e prepara-te pois não vai ser fácil."*
Sérgio

# Correio

### 20 de Outubro de 1942 9ª

Para esta missão contarás com todos os teus homens à excepção do marine, onde tens de destruir vários edifícios. Selecciona o espião e leva-o à entrada principal, e entretém o soldado que vigia a porta no muro entras em cena com o bóina verde e matas e ocultas os corpos dos inimigos e no fim o soldado que está a ser distraído pelo espião. Agora com o espião deves entreter a patrulha que ronda o radar de forma a que permita o sapador e o bóina verde mover-se pelo acampamento. Primeiro o sapador colocará uma bomba junto ao radar, logo irá com o bóina verde para colocar outra no quartel general, onde o bóina verde terá de matar o soldado que ronda o edifício depois das bombas colocadas o boina verde deverá colocar dois bidões em cada armazém de tal forma que se vejam os bidões desde a porta de entrada.
Estes dois homens completaram a sua tarefa e podes levá-los ao ponto de recolha já. Leva o espião a entreter a patrulha que ronda na esquina superior esquerda do mapa e com isto deixarás caminho livre para que o condutor possa chegar ao ponta de recolha, depois leva também o espião e os seus companheiros ao ponto de recolha e então o franco atirador deverá ir até à entrada principal de onde possa disparar aos bidões que colocou o bóina verde. Acciona duas vezes o detonador do sapador e chegará um camião que levará os teus homens do inferno que criaste.

### 14 de Novembro de 1942 10ª

Um piloto aliado (Gregor McRae, não, não é, este nem sabe o que é um subaru) foi feito prisioneiro, e a tua missão é ir resgatá-lo. E a primeira coisa a fazer é aproximares-te da base com o maior sigilo possível, para o qual tens de aproveitar o cenário, cada pedra ou buraco que vejas, e utiliza nestes casos o campo de visão dos teus inimigos. Ok, sempre rastejando e pela parte esquerda até chegares a uma grande pedra que existe antes do muro da base, onde os vais reunir a todos, e fazer com que o boina verde escale o muro e uma vez lá dentro utiliza o rádio e a faca para eliminares os alemães que rodeiam a cela de McRae. Quando a entrada estiver livre traz todos os teus homens e liberta o piloto, e dirige-os todos até ao tanque. Com o boina verde na frente elimina tudo e todos os que estejam pela tua frente, e continua até uma parte onde está um tanque que é protegido por uma patrulha que deves evitar por agora. Leva todos os teus homens para dentro do tanque sem que a patrulha vos veja e agora sim estás na maior, rebenta tudo o que quiseres mas tem cuidado pois a única coisa que deves temer são os blindados inimigos, por isso destrói os três tanques que estão nos arredores (utiliza a tecla ctrl e o rato), e avança até à saída norte da base eliminando tudo o que se ponha no teu caminho, mas antes de sair da base o sapador tem de colocar uma carga num armazém que deverá ir pelos ares, um quarto tanque inimigo estará a barrar a saída, e aconselho-te que o elimines à distância e depois sai pelo caminho até ao avião disparando contra as trincheiras que têm metralhadoras que existem dos lados, quando chegares ao aeródromo mata todas as patrulhas que aí existirem e depois destrói os dois "Stukas" ainda a bordo do tanque, depois disto entra a bordo do avião ,e boa viagem!

### 3 de Dezembro de 1942 11ª

A tarefa dos teus homens nesta missão é destruir umas torres de perfuração. Começas rodeado de alemães por toda a parte por isso terás de matá-los um a um, utilizando as habilidades do bóina verde, nem penses em desatar aos tiros porque senão viras um hamburger em menos de dois segundos, utiliza também o espião para ir distraindo os alemães, e patrulhas enquanto vais distribuindo umas facadas. Tem cuidado pois aqui existem soldados que vigiam outros soldados. Tenta abrir caminho pela parte de trás dos edifícios e quando chegares até à parte traseira do depósito de água tenta fixar o tempo da patrulha que ronda por aí para que os teus homens entrem na cabana que está em frente à porta da base. Com todos os homens lá dentro o espião tem de voltar a fazer das suas, para que o bóina verde saia sem ser visto, e escale a montanha à direita no mapa para matar de forma silenciosa os dois guardas que estão na elevação, depois baixará pelas escadas do outro lado, e outra vez com o espião a auxiliar-te acabarás com o soldado que faz a ronda, o da metralhadora e o outro vigia. Agora é o momento de "limpar" a porta da entrada, o que farás com os dois soldados do momento, o bóina verde e o espião, utilizando o mesmo processo. Utiliza também o espião para distrair as patrulhas enquanto o sapador o explosiva na primeira torre, depois os teus homens têm de se dirigir à segunda torre onde se encontra o veículo de fuga deixa para aí a carga explosiva e montem todos no blindado, com o blindado tudo será mais fácil por isso arrasa tudo o que se mexa mas cuidado com o blindado inimigo que destruirás com um granada do sapador. Depois dirige-te às ultimas torres e dispara com o blindado ou com o franco atirador, é melhor com o atirador, um tiro certeiro no camião cisterna quando for a passar entre as duas torres, assim tudo explodirá e poderás ir-te embora porque a missão está cumprida.

### 15 de Março de 1943 12ª

Esta é uma missão na populosa cidade de "Tunez" onde deves resgatar um prisioneiro que está aprisionado num edifício alemão. Antes de poderes libertar o prisioneiro terás de eliminar os nazis dos dois pisos dos edifícios que existem acima da praça onde está o cárcere. Primeiramente com o espião distrai a patrulha para que o boina verde e o franco atirador possam sair e matar um soldado que anda pelos arredores. Quando já os tiveres cá fora, de cima para baixo com muita calma e combinação vem eliminando os soldados um a um, e quando a praça não estiver com olhares indiscretos, faz com que o espião distraia a patrulha para que o bóina verde possa libertar o prisioneiro, e possam dirigir-se em conjunto com o franco atirador para os telhados, tomando o caminho da ponte entre os terraços até chegarem ao edifício branco com uma cúpula verde. E voilá, missão cumprida!
Este cenário é um dos que tem muitas hipóteses de execução, esta é apenas uma.

## Atenção: Os nossos contactos!

Caro leitor,
Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

**www.ciberlandia.com**
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias...)

Por telefone/Fax:
21 793 52 24

Nota:
*Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios (**Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa**) não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...*
*No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).*
*É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).*

**15 de Maio de 1944** 13º

Aqui a dificuldade é grande, e o menor descuido revelar-se-á mortal, começa por eliminar com o marine que pode nadar para o interior. Quando passar um barco aproveita a boleia e já estás lá dentro, utiliza também o boina verde de forma combinada. Desembarca primeiro os teus homens na parte direita do mapa. O marine pode ocupar-se dos dois soldados que ocupam a parte esquerda no interior, isto para evitar futuros problemas, avança até ao "Bismarck" com o marine, o bóina verde, o franco atirador e o sapador acaba com os dois soldados solitários e evita as patrulhas para que o sapador coloque uma carga explosiva junto aos depósitos quando o fizeres abre a comporta, e sai daí com todos os teus homens para o exterior à excepção do marine que ainda tem de acabar a sua missão. Leva o marine nadando até ao mini submarino que apanharás para destruir a proa do navio, aí lança um par de torpedos que destruirão o "Bismarck". Feito isto foge e recolhe o bote e os teus homens dirige-te à bóia, e missão cumprida!

**25 de Maio de 1944** 14º

Nesta missão após o desembarque na praia tens de destruir quatro baterias costeiras, começa por aproximares-te na praia no lugar onde aches que estarás seguro e o teu bote não será visto, é talvez a parte mais difícil da missão. Logo após o desembarque esconde os teus homens atrás de umas rochas, à excepção do marine que deverá usar as suas qualidades de mergulhador e acabar com as duas metralhadoras pesadas que existem junto à costa no extremo superior direito do mapa. Depois disto soará o alarme mas não te preocupes, volta com o marine a recolher o resto do "gang" , enfias a todos na embarcação e rodeia a praia o mais longe possível da costa para não seres avistado até à praia a noroeste no mapa, desembarca e acaba com a triste oposição que aí existe, dirige-te até ao blindado, agora tudo será fácil pois ninguém te poderá fazer frente. Coloca as cargas em três das baterias e com o bóina verde um bidão na quarta leva o blindado até à praia e põe os teus homens na embarcação, deto-na tudo e dirige-te à bóia para finalizares a missão.

**26 de Agosto de 1944** 15º

Nesta missão tens de eliminar um oficial de alta patente para que ele não denuncie uma lista com nomes de membros de uma resistência francesa. Avança pelos passeios o mais "colado às casas possível tenta não ser visto. Utiliza o campo de visão para saberes onde podes ir e tem muita paciência pois esta missão não é mesmo nada fácil, um único descuido, fará com que falhes a missão, e não é possível ocultar os cadáveres por isso esconde-te e tenta não seres visto por absolutamente ninguém, observa que algumas patrulhas têm rotas fixas aproveita isso. O melhor para mim é seguir pela esquerda até à fonte e encarar o edifício que há ao lado do quartel general para acabar com os guardas, e onde o espião pode apanhar um uniforme alemão e subir ao terraço onde terá uma boa vista desde esse terraço, o franco atirador pode eliminar o alvo, mas entrar aí é muito complicado, existem muitos guardas e um blindado, mas matar o general não é tudo. Também tens de destruir a mansão para o qual a melhor opção, mas muito difícil, é utilizar o camião cisterna que existe do outro lado da praça, leva-o até junto da casa, o mais perto possível do cemitério e dispara, por último terás de fugir a toda a velocidade para que finalizes a missão vivo.

**4 de Setembro de 1944** 16º

Estas últimas cinco missões são as que possuem o maior grau de dificuldade, mas também serão as mais divertidas e emocionantes do jogo, vais enfrentar homens muito bem treinados, e um erro por mais pequeno que seja, será fatal. Os teus inimigos serão homens como já disse muito bem treinados, e desesperados nestes últimos dias de guerra.
Deixarei a táctica ao teu critério pois são as ultimas missões, e em que tens de ter fé em Deus e desenrascares-te o melhor que puderes, e tudo o que aprendeste servir-te-á suficientemente para as passares.
Nesta deves evitar os ataques dos alemães para protegeres a ponte, uma dica, elimina primeiro os sapadores inimigos.

**28 de Novembro de 1944** 17º

Patriotas franceses vão ser fuzilados, não podes deixar que este crime seja cometido, é importante a maneira como vais invadir o acampamento, uma boa táctica é vitória certa.

**16 de Dezembro de 1944** 18º

Os azares da guerra vão-te pôr no papel inverso, que ocorreu na missão de 4 de setembro, desta vez tu é que vais ter de neutralizar a ponte, recorda a missão e actua da maneira inversa, o fracasso da ofensiva alemã só depende de ti.

**12 de Janeiro de 1945** 19º

Apesar de ter a guerra perdida, a Alemanha não se rende, e está a começar de lançar bombas V2 contra a Inglaterra. Deves destruir as rampas de lançamento. E uma dica aqui actua com a maior rapidez possível, a rapidez é a chave para ultrapassar esta missão.

**11 de Fevereiro de 1945** 20º

A bomba atómica alemã pode vir a ser uma realidade, se tu com os teus homens não o impedirem, para isso tens de entrar na espectacular fortaleza e destrui-la. Uma missão mesmo, mesmo difícil mas que porá um termo na guerra, e no jogo.

A SONY
OFERECE-TE

1 Consola
Playstatio

Em cada revista

Para te habilitares,
participa, colabora com
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.

## Novidades sobre Consolas

Dos leitores DamageBrothers
( |BrainDamage|
& |MaxDamage| )

### PROJECTO X

Ao que parece a Microsoft vai lançar para o outono de 2000 uma consola que tem parcerias com a AMD (participando no processador com tecnologia Athlon) e Nvidia (participando no chipset gráfico). A consola terá leitor DVD e um disco rígido (sendo compatível com jogos PC). O preço até agora mencionado é de 290 dólares.

### PROJECT DOLPHIN

- **Máquina:** Project Dolphin
- **Construtor:** Nintendo
- **Editoras Principais:** Nintendo; Rare; Acclaim; Factor 5
- **Data De Lançamento Prevista para o Japão e Europa:** Outubro 2000
- **Preço Proposto:** 60.000$00 (estimado)
- **Preço Proposto para os Jogos:** 9 a 11 Mil Escudos (estimado)

A consola vai ter participação da IBM, Panasonic, e NEC

**Vai incorporar:**

**"0.18 Micron Copper Technology"**

é um termo utilizado para o chip central da Dolphin, será desenhado e fabricado pela IBM

**"Velocidade de 400Mhz"**

A nova consola será extremamente veloz, a 400Mhz, sendo assim mais rápida do que a Play Station 2 e muito superior à Nintendo 64.

**"Panasonic Integrated Dolphin Technology"**

Vai ter a preciosa participação da Panasonic, sendo esta a fabricar o futuro leitor DVD da Dolphin (esta é sim a grande novidade da consola, deixando para trás os cartuchos, e permitindo assim a outros programadores criarem jogos para a consola).

# A SAIR...

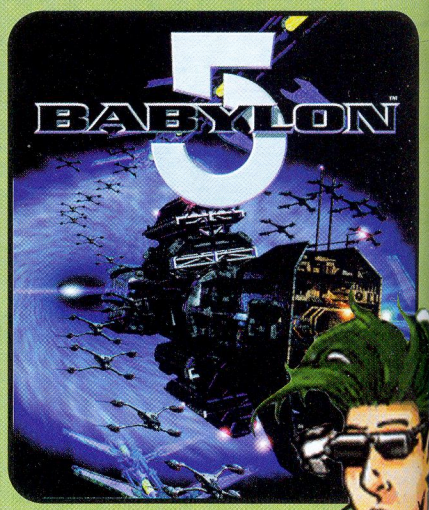
Colaboração do leitor Artur Borges

## Tiberian Sun em expansão

A Westwood prepara Firestorm, a expansão para o jogo mais vendido no mês de Setembro, Command & Conquer: Tiberian Sun.
Depois de ter anunciado os novos caminhos a serem seguidos pela série Command & Conquer, a Westwood, que faz parte da Electronic Arts, revelou o nome e alguns pormenores sobre a expansão do famoso jogo de estratégia Tiberian Sun. A história prossegue, e em Firestorm, as forças malévolas da Brotherhood of Nod, depois de derrotadas pelo GDI, decidem reactivar o seu (não menos perigoso) sistema de inteligência artificial, CABAL. Este irá prosseguir os planos de Kane para a dominação do planeta.
Nesta expansão serão incluídos 18 novos níveis para um jogador, nove em cada um dos lados, dez novos mapas multiplayer e novas unidades (GDI Mobile War Factory, Juggernaut, Mobile EMP Generator, Limpet Drone, Mobile Stealth Generator, e Cyborg Reaper apenas para multiplayer)
Para jogar Firestorm, que tem o seu lançamento agendado para o inicio do próximo ano, é necessário estar equipado com um Pentium 166 MHz com 32 MB de RAM, CDROM 4x, placa de som 16-bit, e placa de vídeo compatível com o Direct X.

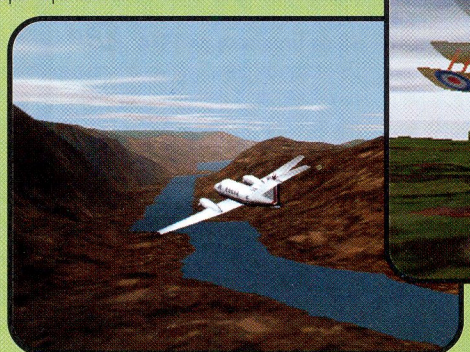
## Reorganização na Sierra

A Sierra está a refazer a sua estratégia o que implica despedir 105 trabalhadores e abandonar jogos como o muito ansiado Babylon 5.
Foram quatro os títulos abandonados pela empresa: Pro Pilot Paradise (antes conhecido como Pro Pilot 2000), Desert Fighters da Dynamix, Orcs: Revenge of the Ancient da Berkeley Systems, e ainda Babylon 5 da Sierra Studios, baseado na popular série de ficção científica que passou na TVI. O cancelamento deste ultimo tem vindo a causar alguns protestos por parte de jogadores.
Para além destes quatro títulos, outros estão a ser postos em causa, como é o caso de Middle Earth que está a ser repensado de forma a encaixar no novo "padrão de sucesso" imposto aos jogos da empresa.
A Sierra decidiu ainda abandonar o mercado dos simuladores de voo, especulando-se mesmo a venda dos direitos de alguns títulos do género, como Red Baron WWI.




## SIN - Um pecado em filme

Sin, jogo de acção da Ritual Entertainment, está a ser adaptado para filme, mas não esperem pela lista de actores.
Segundo a Wired, a ADV Films, está a desenvolver um filme "anime" (animação japonesa) baseado em Sin, lançado em Novembro do ano passado pela Activision. Desde então foram várias as modificações e expansões que se seguiram.
Este será o primeiro jogo deste género a ser passado para filme. Já anunciadas foram as adaptações de títulos como Duke Nukem ou Wing Commander.
Sin, o filme, deverá seguir a mesma história do jogo, onde a personagem principal, Coronel John R. Blade, fazendo uso do



# Os 2 primeiros títulos Namco para a PSX2

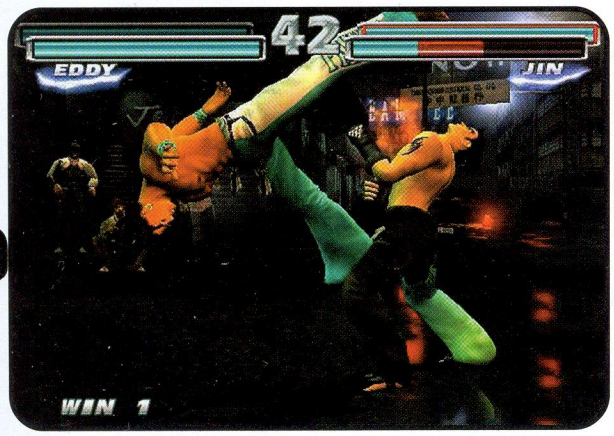
**Dos leitores PowerIPlayers (Helder & Michael)**

Como já toda a gente sabe, a Namco é a empresa com mais sucesso na consola da Sony, e irá continuar a ser. Se pensavam que ela ia deixar a Sony e passar para o lado da Sega, devido ao facto de ter feito o Soul Calibur, enganam-se pois, a Namco optou por aumentar a sua capacidade e rapidez de fazer jogos e, agora decidiu fazer jogos para as 2 consolas de 128 bits, algo que já muitas empresas optaram por fazer, por exemplo.... Konami e Aclaim

## Tekken Tag Tournament

**Plataforma: Sony PlayStation 2**
**Editora: Namco**

Eis finalmente algumas imagens da nova versão do Beat'em up mais revolucionário e original de sempre. A série Tekken tem vindo a melhorar surpreendentemente de titulo para titulo.



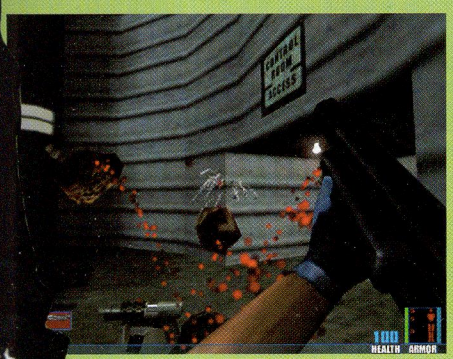

A Namco, já conhecida como a editora de mais sucesso nos jogos de pancadaria, tem vindo a desenvolver cada vez mais os seus jogos em todos os níveis.

Este jogo já é conhecido por muitos como o jogo do 3t's, por outros como o jogo mais apetecido, mas uma coisa temos a certeza, novidades não lhe falta.

Posso começar por falar da grande diferença entre o Tekken 3 e o Tag, mesmo esta nova versão ser apenas um melhoramento de todos os níveis, as novidades são mais que muitas, por exemplo nas arcadas do jogo existe um quinto botão especialmente inserido para este jogo, que tem como nome "Tag button", este botão serve para trocar, ou chamar uma ajudinha utilizando outra personagem que já tínhamos escolhido antes. Assim podemos fazer golpes com 2 personagens simultâneas, fazendo assim um maior desgaste de energia do adversário, e deixar a personagem cansada no lado de fora do jogo a recuperar energia enquanto o seu parceiro luta.

Na versão arcade apenas podemos utilizar ambas as personagens mas não podemos jogar 2 VS 2 o que deixa muito a desejar,

Hardcorps, o seu exército privado, tenta descobrir quem está por trás do aparecimento na cidade de estranhos monstros e mutantes. Envolvida no mistério, está Elexis Sinclaire, bioquímica, e uma presumível responsável pelos inquietantes acontecimentos.




Foram feitas algumas alterações ao guião do filme para que este fosse mais "explosivo". No filme foram adicionadas mais personagens femininas, e o Coronel Blade foi transformado num híbrido, meio humano, meio máquina.

Com a duração de uma hora, o filme terá custado aproximadamente um milhão de dólares. O seu lançamento está previsto para Abril de 2000, em VHS e DVD.

## Age of Wonders

Este jogo que já está a ser desenvolvido, quase secretamente, há mais de 4 anos, pela Triumph Studios para a G.O.D., vê agora a luz do dia. Apesar do nome ser similar ao conhecido Age of Empires e também ser um jogo de estratégia, as comparações acabam por ai.

Age of Wonders (AoW) é um jogo de estratégia por turnos (como o Civilization por exemplo) e desenvolve-se em torno de um tema de fantasia. Para os fãs de Tolkien, Dragonlance, Forgotten Realms, entre outros, este jogo é uma verdadeira pérola, capturando todo aquele ambiente fantástico descrito pelas palavras de J.R.R. Tolkien.

Podemos considerar AoW como herdeiro espiritual de Masters of Magic mas, no entanto, também partilha muitos pontos em comum com outros "gigantes" do género como são o Heroes of Might & Magic 3 e o Warlords 3. Mas uma coisa é clara, é um jogo totalmente diferente, que tem como ponto fundamental o ambiente de fantasia que é criado e o estilo de jogo conferido.

Em Age of Wonders poderemos controlar 12 raças diferentes, sendo a maioria tirada da fantasia conhecida por toda a gente. Raças como os Elfs, Dwarves e até os Halflings (Hobbits de Tolkien)!

Podem obter mais informações no site oficial do Age of Wonders ou no Valley of

mas já correm rumores que na versão PSX2 vai ser diferente e isso já se tornará realidade, assim se as personagens foram Super compatíveis (Armour King + King), os golpes duplos (2 personagens) serão excelentes e muito mais potentes. Existem muitas formas de concretizar movimentos duplos, podemos até faze-los no ar se formos rápidos, existem centenas de golpes especiais a que podemos recorrer mutuamente.

Existem também muitas mais personagens para além das anteriores, e muitos mais movimentos especiais, o nível gráfico já deve dar para perceber nas imagens que aqui apresentamos.

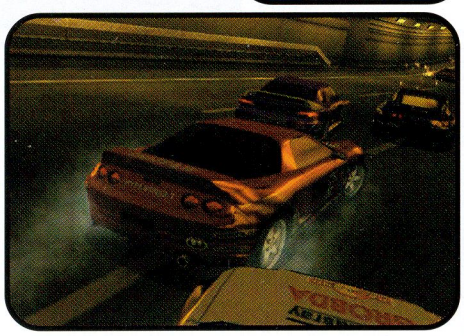
Agora só falta esperar que chegue a PlayStation 2, pois este é um dos jogos que acompanhará a consola na sua saída no dia 4 de Março (Japão).

## Ridge Racer V

**Plataforma: Sony PlayStation 2**
**Editora: Namco**

Formalmente este jogo chamava-se o The Next Ridge Racer, mas a Namco há muito pouco tempo oficializou este jogo como Ridge Racer V, e com ele chegaram até nós imagens espectaculares da continuação desta magnifica saga.

A Namco tentou mudar muitas coisas em relação ao anterior, Graficamente a mudança é soberba, aproveitando todos os recursos da nova consola da Sony, a Namco perdeu o controlo e deixou-se levar pela imaginação, mudando tudo em torno do jogo, desde fundos a movimentos, efeitos de luz, e todos os polígonos do jogo foram totalmente "Bronzeados" e aperfeiçoados até ao máximo pormenor, fazendo assim desaparecer todos aqueles dentes e pixels que por vezes deixam muito a desejar. Algo que também mudou drasticamente são as câmaras de replay e as câmaras de jogo, pois existem muitas mais incluindo a de cockpit.



Para os fãs de Gran Turismo aqui está uma boa noticia pois a Namco optou por, nesta versão incluir todos aqueles menus e carros que faltavam, incluindo carros europeus e carros especiais.

Segundo os representantes da Namco, o GT é um jogo muito realista, mas os carros são muito fáceis de conduzir, e apesar de o controlo variar de carro para carro, continuam por ser fácil, pois isto é um dos aspectos que este novo Ridge Racer quer mudar em relação aos anteriores.

A Namco também utilizou o processamento extra, que está incluindo na PlayStation 2, para melhorar os efeitos de luz e de fumo, que dão um toque muito especial neste fabuloso jogo.

Agora só nos falta esperar muito e muito tempo até o podermos agarrar, pois no Japão sai já em 4 de março mas aqui só lá para Setembro/Outubro de 2000. Enquanto esperas vai-te deliciando com as versões anteriores....pois não estão nada más.

## Roller Coaster Tycoon em expansão

A Electronic Arts anunciou o lançamento de uma expansão para o bem sucedido RollerCoaster Tycoon.

Added Attractions, assim se chamará esta expansão (nos EUA irá chamar-se Corkscrew Folhes Expansion Pack), irá incluir 25 novos cenários, novos tipos de divertimentos (comboios-fantasma, míni-golfe, entre outros), algumas atracções de parques de diversão nos EUA que são consideradas históricas assim como outras mais recentes, e ainda novos géneros de caminhos para os visitantes dos nossos parques virtuais.

Esta expansão tem o seu lançamento previsto para Outubro deste ano, e para jogá-lo será necessário possuir uma cópia completa de RollerCoaster Tycoon.

## Unreal Tournament em demo

Depois da versão exclusiva para placas aceleradoras 3D, agora a Epic Games lançou a versão demonstração de Unreal Toumament para todos.

Esta demo inclui sete níveis, seis armas e quatro modos de jogo (Deathmatch, Team Deathmatch, Domination, e Capture the Flag). Para além disso a demo inclui ainda um modo de treino e um torneio com três níveis.

O sistema mínimo necessário para jogar a demo [55MB] de Unreal Tournament é um Pentium MMX a 233-MHz, 32MB de PAM e uma placa de vídeo com pelo menos 4MB. Não é obrigatório possuir uma aceleradora 3D, mas é recomendado. Quem já fez o download da versão anterior da demo, pode actualiza-la com um "patch" [10MB] disponibilizado para o efeito.

A versão final do jogo aguarda-se para antes do Natal (portanto, nesta altura já terá saído).

## CM 99/00

**Do leitor Ricardo Trigueiro - Lisboa**

O CM3 99/00 É a versão do CM3 desta época com algumas novidades. E novidade é que nesta versão estão incluídas 16 ligas (mais uma que se pode jogar, desta vez a MLS, a liga Americana. E como o CM3 é um jogo ao alcance de todos, esta versão poderá ser jogada nos MAC. Novo formato da liga dos campeões e mundial de clubes Novo modelo de Árbitros, agora podemos ver as estatísticas dos árbitros em relação ás faltas, cartões amarelos e vermelhos, etc...

Nesta versão foram feitos melhoramentos em relação á versão anterior, tais como nas fichas biográficas e historiais dos jogadores, treinadores e Staff; os jogadores justificam a razão que os levou a assinar contracto com o clube; os jogadores, se estiverem infelizes ou com problemas de adaptação poderão, abandonar o clube (Anelka?); O treinador poderá multar os jogadores com vários motivos; O treinador tem agora mais poder, podendo assim pedir á direcção para aumentar o ordenado máximo permitido, fundos para transferências, melhores condições de treino e o que tanto se esperava, o AUMENTO da CAPACIDADE do ESTÁDIO, ou seja os clubes poderão aumentar a capacidade dos seus estádios e os clubes que não têm estádio têm opurtunidade de ter um, A direcção por seu lado dá-nos indicações sobre os jogadores favoritos (João V. Pinto), se o plantel está muito completo ou incompleto, comentar os resultados individuais, as ideias dos sócios ,e com alguma sorte, aumentar os 'fundos para transferências'; Os olheiros poderão ser designados para ver um certo jogador, um torneio ou competição ; A imprensa está mais activa, havendo rumores de transferências, contactos de agentes, etc...; o motor do jogo está mais rápido; maior variedade de comentários; novas imagens e sons do fundo.

Apenas
295$00
€ 1,46
Nº 41
Ano 4 - 2ª Série
03 a 16 de Janeiro
Revista prática p

# PC Manual

INFORMÁTICA

Quinzenal

Guia do Computador Pessoal

# Arrume o seu Computador

## Linux: Mini Curso

JÁ SAIU !

Vias do Futur

# Tomb Raider
## The Last Revelation

### A História

Lara, filha de Lord Henshingly Croft, foi criada no mundo dos aristocráticos - desde o início que estava rodeada de criados, acontecimentos sociais e de alta sociedade.
Os pais de Lara, quando ela tinha dezasseis anos, decidiram que ela deveria alargar a sua educação, estudando para ter 20 valores em todas as disciplinas, num dos colégios internos mais distintos de Inglaterra. Com espírito aventureiro, Lara achou a ideia excitante.
Por sorte, ela deparou com uma cópia do National Geographic na mesa do salão, que tinha na capa um nome familiar- professor Werner Von Croy. Arqueólogo respeitado. Folheando, Lara reparou que Von Croy estava actualmente a preparar uma viagem em direcção ao Camboja. Lara, incapaz de se conter, pediu aos pais licença para acompanhar Von Croy na sua viagem. Lord Croft, achando um programa educativo para a filha, deixou-a ir...

**Requisitos**
**Computador compatível com Windows (95/98)**
**16Mb de memória RAM (recomenda-se 32 ou mais).**
**DirectX 6.1 (fornecido no CD).**
**Processador de 233 MHZ (recomenda-se 266 MHZ).**
**Drive de cd-rom com 4 velocidades ou mais.**
**Suporta todas as placas gráficas de aceleração 3D.**

Apreciação:
Jogablidade: 95%
Duração: 85%
Dificuldade: 85%
Som: 100%
Filmes: 100%
Realidade: 75%
Gráficos: 100%
Velocidade: 100%
Nota Final: 95%

### As Novidades

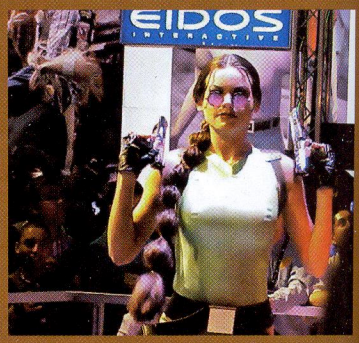
Este novo jogo, tem sistema de menus totalmente novo no Tomb Raider. Os velhos anéis desapareceram em todo o lado excepto o anel de inventário durante o jogo. Este menu, também mudou, para melhor. Continua a ser rotativo, mas, em cada item tem várias opções como, por exemplo, na espingarda, tem duas opções: usar ou escolher balas, que há dois tipos, a normal e a "wideshot" . Alguns objectos, tem a função de se juntar com outros objectos, para nos melhorar as armas ou para resolver puzzles.

Os gráficos, imagens, efeitos de luz e outros conseguem ser fantásticos apenas com uma Voodoo 2 e com um Pentium 200 (embora o mínimo seja 233), com um 200, consegue-se imagens perfeitas e fantásticas.
Lara, nos primeiros dois níveis, tem dezoito anos e está acompanhada de Von Croy que nos treina para o jogo. (Estes dois níveis são obrigatórios e funcionam como a casa de Lara, que não existe).
Para além disso, existem os binóculos, que, embora ampliem pouco, oferecem-nos a possibilidade de ver no escuro. Visão lazer que se encaixa com as armas. Novas armas como a besta. Lara, em algumas ocasiões, pode trepar ou balouçar-se em cordas, e varas. Há dois veículos: o jipe e a mota com um carro agarrado. Os inimigos efectuam os mesmos movimentos de Lara, procurando armas, agarrando objectos etc.

Um jogo de cortar a respiração, com muita acção, muitos puzzles, muitas armadilhas (muitas mesmo), inimigos super inteligentes, gráficos soberbos, jogablidade espectacular, capa linda, personagem ainda mais linda, um acompanhante que nos ajuda nas lutas (quando não nos abandonam) e muitas outras coisas fazem com que este jogo deixe as pessoas maravilhadas, e os amantes de Tomb Raider TOTALMENTE apaixonados.

Opinião da leitora Soraia Pereira

*"Sou uma grande fã da Lara Croft e da saga Tomb Raider (tenho as 3 sagas) e estou a escrever-vos (outra vez) porque sei toda a história do Tomb Raider 4 e vou contá-la"*
Soraia Pereira




Esta arqueóloga britânica (Lara) é uma mulher muito atarefada e não para!! Em TR4: The Last Revelation (a ultima revelação), Lara desenterra um terrível mistério durante umas escavações no Egipto, algo que tem haver com uma antiga maldição. Para desvendar o mistério Lara vai--se mover através de uma perigosa, aventura cujos cenários se situarão sempre no Egipto. Na nova aventura, a nossa heroína não saltará por distintivos níveis, mas, vai-se mover por um imenso mundo, interrompido com sequências, que vão contando o desenrolar da história.

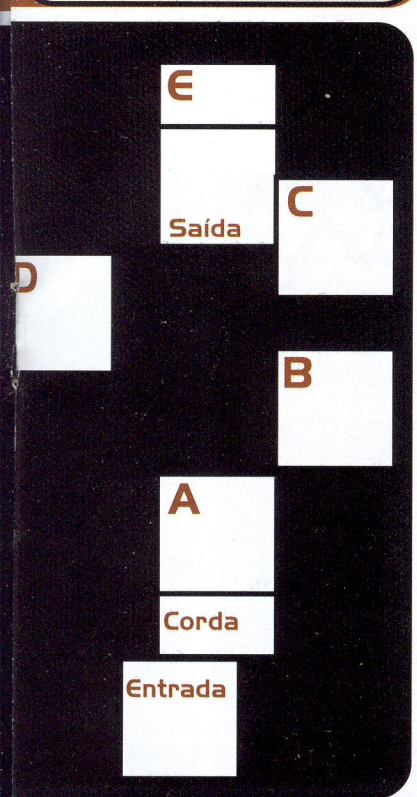
The Last Revelation tem uma técnica apurada, novos efeitos gráficos e muitos elementos que tiram todo o jogo das placas 3D.

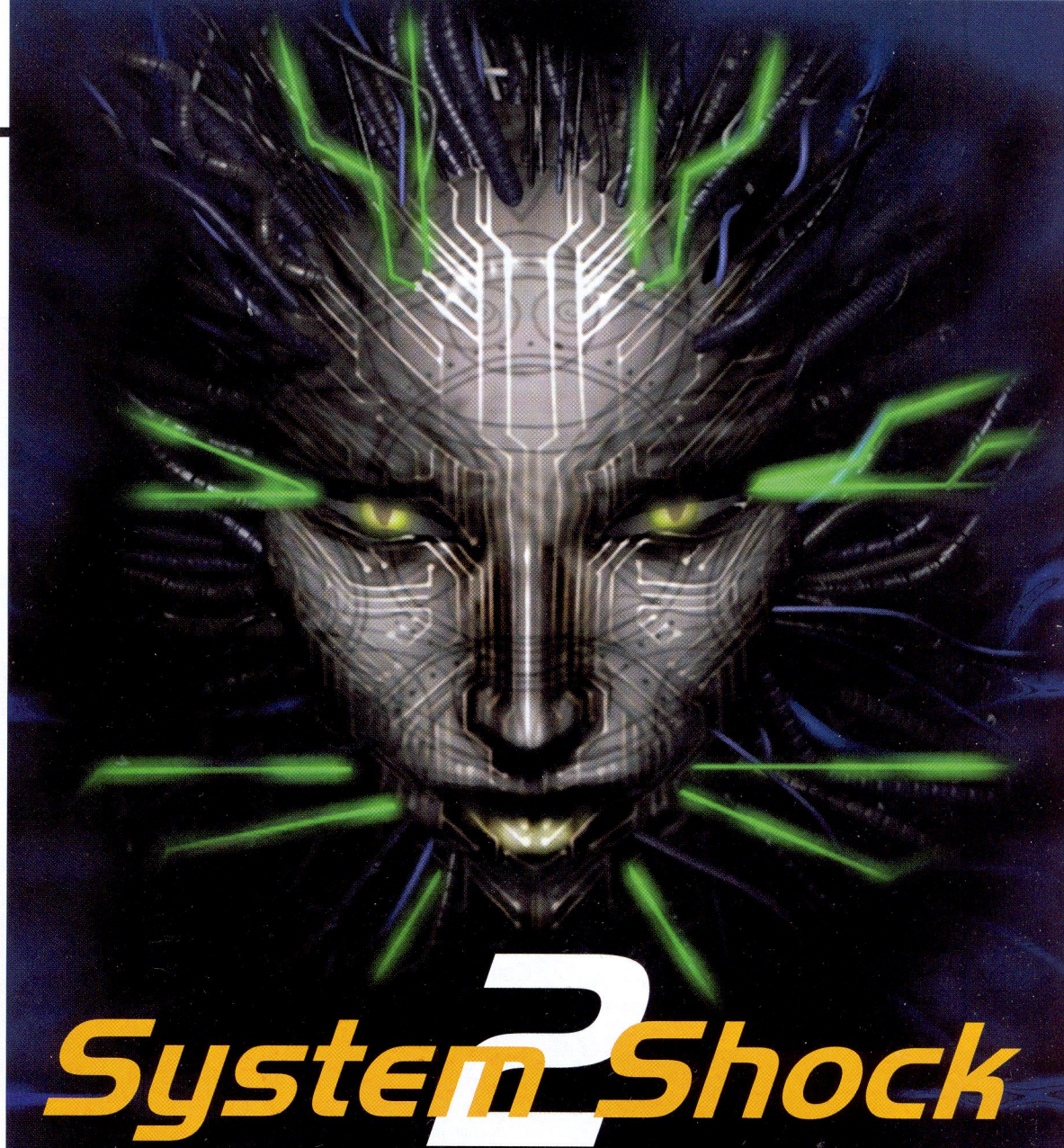
## The Tomb of Set

No nível 3 "The Tomb of Set" chegará a uma parte em que puxando uma corda acenderá 5 quadrados com desenhos, numa sala com outros muitos quadrados desenhados, mas apagados. (Use o esquema que está algures no artigo)
NOTA: Neste puzzle NUNCA, mas NUNCA pise os quadrados que não estão acesos, a não ser que queira começar o puzzle de novo
Salve o jogo. Caminhe até ao quadrado A, e em seguida volte para a corda. (Note que um candeeiro de fogo, no fim da sala, acendeu)
Salve o jogo.
NOTA: A partir de agora, os candeeiros de fogo, na parede, do fim da sala, NÃO se podem apagar. Se isso acontecer, comece o puzzle de novo
Faça um salto a correr para o quadrado D, e repare que o C acendeu, e que outro candeeiro também. Salte para o B, e outro candeeiro acende. Salte para o quadrado da corda e siga pelo corredor, puxando uma corda. Continue, até voltar à sala. (Verifique se os candeeiros estão acesos).
Volte para trás, pelo corredor e puxe a corda uma vez (pode apanhar a shotgun no canto). Continue pelo corredor, e quando chegar à sala salve o jogo.
Faça um salto a correr para o quadrado C (pisando apenas o quadrado da corda e o quadrado A). (Se os candeeiros apagarem, tente outra vez do inicio). E depois para o E. A porta abre-se.

## Curiosidades :

- Lara só terá 16 anos (é muito novinha!).
- Um elemento especial - Quando estás a olhar com Lara, ela torna-se transparente.
- Lara terá novas armas, mais potentes (mas as suas queridas pistolinhas não a abandonarão).
- O inventário será totalmente diferente.
- TR4 será para a Playstation e para o PC , mas não será para a PSX2 (o que é uma pena, e é aconselhável teres uma boa placa aceleradora no teu PC para poderes ver todo o esplendor dos maravilhosos gráficos de TB4).
- Lara terá um novo vestuário (mas vai continuar a ter o seu vestuário habitual).
- Os programadores da CORE quiseram dar a Lara uma aparência mais humana (o que não a vai afectar nada, só a irá beneficiar)
- Os níveis vão ser muito misteriosos, e muito inspirados no TR 1 (o que é óptimo visto que TR 1 tem uma magia diferente, mais misteriosa).
- O tão esperado filme irá sair em Dezembro ou Janeiro mas a actriz não será a mesma que a CORE contratou.
- Os inimigos serão diferentes e para todos os gostos: escorpiões, esqueletos, um caçador de prémios um árabe, uma criatura guardiã da pirâmide (vestida de faraó), uma mulher vestida de pássaro com uma lança e um cavaleiro fantasma (tudo isso pode estar contra ela, mas os helicópteros não! A versão PSX será mais colorida, mas menos efectiva.
- O jogo é a 100%, não terá paragens de micro-milésimos de segundos e não terá pequeníssimos pixels a brotarem das paredes (como nas sagas anteriores).
- A modelo chama-se Lara Weller.



# System Shock 2

**Opinião do leitor Hugo Martins**

*"Esta a minha análise a um jogo que, quanto a mim, QUASE supera o fabuloso Half Life. Esse jogo chama-se System Shock 2, e quase que se pode dizer que é uma fusão entre dois jogos: Half Life e Resident Evil. É verdade! Dois dos melhores jogos do mundo juntos num só!"*

Falando um pouco da história do jogo, começamos 4 anos antes de entrarmos no jogo em si, num centro de treino em que podemos ir para a Marinha, onde nos é dado treinamento à base de pesquisa, para os "Marines" onde o treino nos deixa fortes mas "burros". Por fim, entramos noutro treino onde seremos senhores do poder da mente. Como vêem, tem também um pouco de RPG, onde a nossa escolha no principio influencia o jogo, pois tanto podemos ser uns Einsteins a pesquisar diferentes coisas que nos aparecem ao longo do jogo, como também podemos armar-nos em Rambos a dizimar a raça híbrida e afins companheiros com que nos deparamos. Claro que também podemos ser uma espécie de "feiticeiro" utilizando o poder da nossa mente. Nós começamos a bordo da Von Braun, a última palavra em tecnologia espacial, como nos mostra a Intro.

Mas algo correu mal, e nós somos acordados do nosso "sono de beleza" pela Dra. Janice Polito, aparentemente a única sobrevivente da praga que assolou a nave. Dependendo da nossa escolha de treino no principio do jogo, podemos começar (ou não) com armas. Mas ao examinarmos o primeiro corpo, apanhamos logo uma poderosa chave de fendas, a que não tardaremos em dar uso.

Ao avançarmos mais no jogo, deparamos com a nossa primeira tarefa: descobrirmos o código para uma porta fechada. Nada mais fácil se formos ler o "Log" (espécie de E-mail) que encontramos no corpo ao pé da porta. Andamos mais um pouco até chegarmos ao convés 1 e eis quando nos deparamos com... um ZOMBIE!? E ainda por cima com um cano de chumbo! Por instinto matamo-lo logo com duas cacetadas da nossa poderosa chave de fendas. Mas este é só o primeiro de muitos com que nos vamos deparar ao longo do jogo. O nosso objectivo é andarmos pelos diferentes pisos da nave até chegarmos ao confronto final. Temos que realizar diferentes tarefas ao longo do jogo, tal como darmos energia a várias portas para elas se abrirem e nós podermos passar, ou acabar com a radiação de um piso para podermos ligar um computador para podermos ir de ali para fora. Mas não pensem que é fácil fazermos isto, já que nós temos montes de inimigos à perna. Além dos zombie com o cano, temos mais 3 espécies de zombie: um com caçadeira, outro com explosivos e uma mulher metade robô, metade zombie. Mas não temos só zombies: temos aranhas, macacos, robôs, mechs, entre outros. Felizmente que temos um vasto arsenal à nossa disposição: pistolas de raios, bazokas, metralhadoras, uma espada laser à lá " Star Wars", armas feitas pelos zombies, e montes de outras. Mas o jogo é muito mais do que isto: temos também de pesquisar a anatomia "híbrida" de maneira a podermos a tirar mais energia em cada golpe, temos de "hackar" computadores e sistemas de segurança, até apanhamos uma espécie de Game Boy e jogos para nos distrairmos. E muitas mais coisas para fazermos ao longo do jogo. Em suma, este jogo é uma junção de 2 tipos de jogos diferentes: in your face e rpg.

Recomendo este jogo a qualquer pessoa que goste destes jogos e quem não gosta tenho a certeza que fica a gostar.
Aqui vai a minha pontuação pessoal: Gráficos: 97% Sons: 95%; Música: 95% e Jogabilidade: 95%.
Adeus e até à próxima.

# Dreamcast:

## A consola, os seus componentes e... novos Jogos

Da leitora Soraia Pereira

### Consola

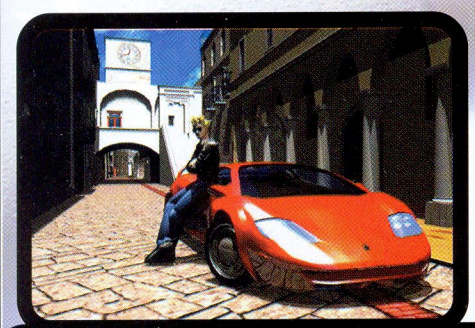
(50.000$00)

Na caixinha branca conecta-se um potente modem que proporciona aceso rápido à Intemet. Neste respectivo momento não se poderão guardar mais, do que pequenos ficheiros, como por exemplo os documentos de códigos, e a unidade de armazenamento "Zip", mas (claro) virá com um pouco mais do que isso. Felizmente a ligação da DC à Internet não só dará para navegar pela Rede mas também dará para jogar online com utilizadores de todo o mundo.

### Joypad

(não há custo porque virá juntamente com a DC )

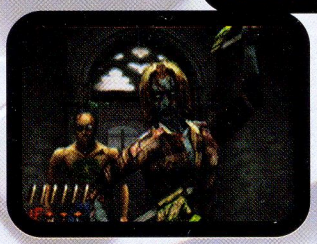
Tem um desenho muito parecido com o da Saturn Analog Controller. O cartão de memória vem na parte superior do comando com o analógico à esquerda. A verdade é que a SEGA está a demonstrar que sabe fazer (muito) bons pads.



### Teclado

(6.000$00)

O teclado não é indispensável, para poderes navegar na rede, com a tua DC, mas facilitará muito as coisas. Outro problema é que não vem nenhum "rato" com ela, mas podes muito bem usar o do teu computador (se o tiveres, caso contrário terás que comprá-lo, mas não é obrigatório, se tiveres dúvidas quanto ao encaixe do "rato", então ele encaixa na mesma abertura onde se encaixa o joypad, só que na segunda).



### "Cana"

(de momento não sei quanto custa)

Chegou à pouco tempo juntamente com um jogo de pesca (Sega Bass Fishing). Dispõe de um sistema vibrador para ser tão real, como a pesca verdadeira. (Ex: No jogo Sega Bass Fishing quando apanhas um peixe aquilo treme, para ser realista.) Também dispõe de 3 botões ,1 botão start, 1 analógico e 1 "anzol".

### Lightgun

(juntamente com o jogo "The house of the Dead 2" custará 6.000$00)

A pistola da Sega incorpora um controlador digital, que é manipulável com o polegar e que abre a possibilidade de se jogar outros jogos sem serem "in your face" e também incorpora um sistema vibrador.

### Race controller

(12.000$00)

Ao proporcionar uma maior sensação de velocidade, os volantes são sempre um periférico bem vindo, em qualquer simulador de velocidade que se aprecie. O da Sega é muito "rápido". Também têm uma função tipo "force feedback" e vibra quando se bate (nos jogos de corrida. isso já acontece com o jovpad actual, mas esse joypad é muito "lento" para simuladores de corridas.).

## Os jogos da Dreamcast

### Blackout

Semelhante ao "Resident Evil", um "In Your Face" com gráficos espectaculares

### Sangoku turb

Um RPG vocacionado para os mais novos.

### Sega rally 2

Este toda a gente conhece das máquinas de Arcade. Com gráficos melhorados (muito melhorados é tão bom como o de arcade), boa jogabilidade (classificado pela SEGA com 100%)e desta vez com "quedas" (ao contrário do anterior, pode-se dizer que seja melhor que o "Colin McRae").

### Soul calibur

A NAMCO é conhecida pelos jogos que editou para a PSX (mas quis testar a nova consola da SEGA).
Soul Calibour é a continuação da sua saga anterior Soul Blade. É um excelente jogo de luta, onde as suas armas são sobretudo, matracas, nunchakus, sasumats, shurikins, ikumus, espáduas, espadas, etc...

### Sonic adventures

Desde a sua aparição na Mega Drive de 16 bits, em 1990, este irrequieto ouriço azul, Sonic, com um novo visual não parou, por isso não estranhes se ele desatar a correr que nem um maluco com o seu amigo Miles "Tails" Prower, (que mais parece ser seu filho e que nunca o abandonou numa viagem, esta raposa de 8 anos e 2 caudas, será uma das muitas personagens em Sonic Adventures); com o temperamental Knuckles; a sua amiga Amy (uma ouriça rosa, que parece ser inocente, mas na realidade o seu caracter afugenta qualquer um, no caso de Sonic até não); Robotnik o seu eterno inimigo que mais uma vez quer as esmeraldas do caos, e para finalizar robot Sonic um dos muitos robots criados pelo idiota do Robotnik. Com gráficos de sonho, este jump&run foi o melhor de todos os que foram criados até agora (no Japão até Crash Bandicot foi arrombado), com os melhores gráficos alguma vez vistos, o ambiente e a originalidade dos níveis são impressionantes!

### Virtua fighter 3tb

Muito esperado (também), com 2 lutadores novos (Aoi uma Japonesa perita em Aikido e um lutador de sumo chamado Takaarashi), com gráficos de sonho este jogo de luta é um de muitos que vão sair para a D.C.

### MS-R

Um jogo excelente e prometedor para todos os loucos pelo volante. O modo 4 jogadores é a melhor arma de MS-R.

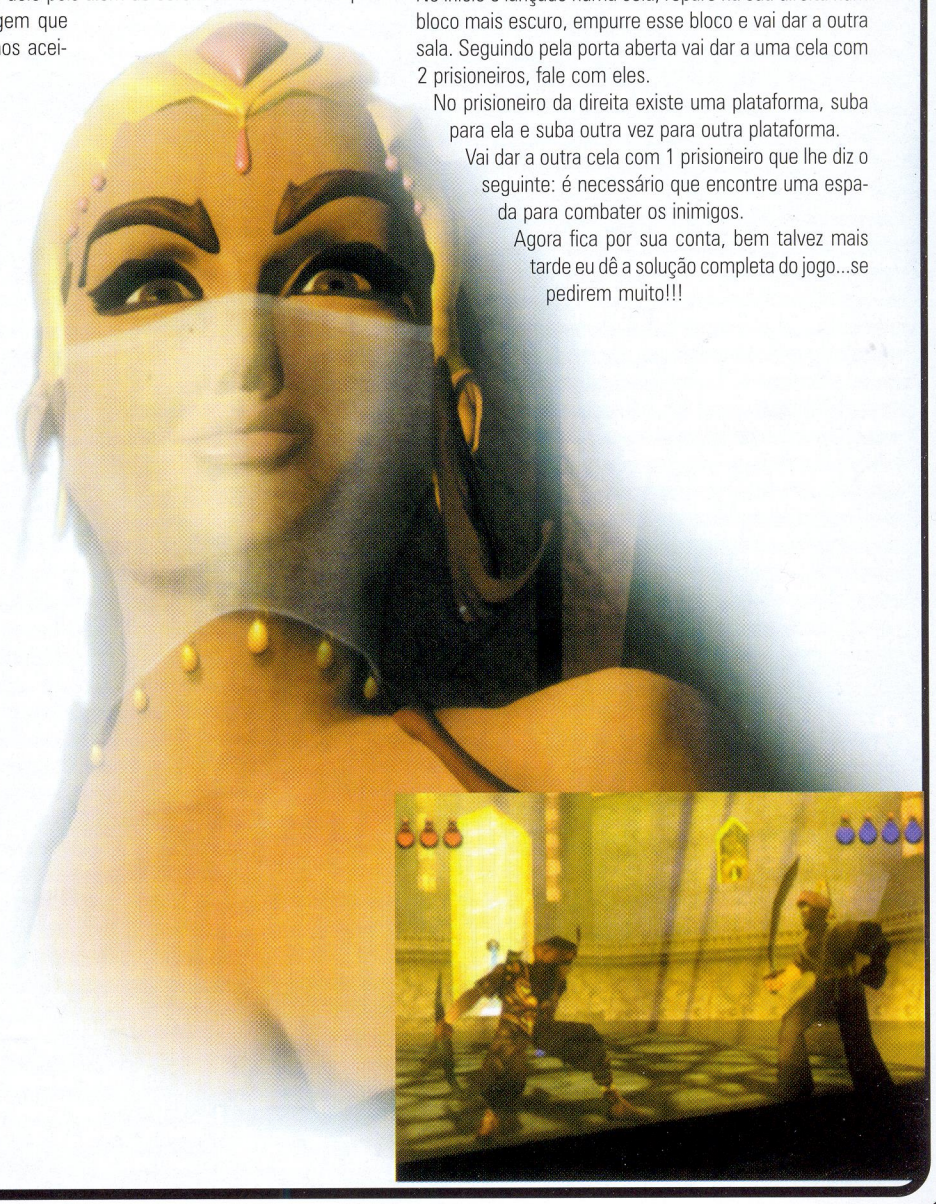
### Racing simulaton 2

Com gráficos alucinantes, velocidades fora do normal, este excelente simulador de corrida promete. Mas é muito melhor quando jogado com volante.

# Prince of Pérsia 3D

Opinião do leitor Luis Andrade

Quem, dos mais velhos, não se lembra do velhinho Prince of Pérsia cujo jogo cabia numa só disquete?
Eu lembro-me!
Pois este é um dos jogos que nos chega agora renovado e com o nome sonante de 3D.
O jogo é quase o mesmo, bem quase, pois a estética foi mais aperfeiçoada e o som mais afinado. O jogo é constituído por 2 cd´s e vem bem apresentado. No entanto existem uns apartes...ora vejamos :
Não é para um Pc qualquer! O que eu quero dizer é que funciona muito melhor num computador mais potente do que num mais fraco, mas hoje em dia com a queda dos preços, qualquer Pentium III fica pelos 160/170 contos e com tendência para baixar mais, por isso o preço já não é desculpa para nós.
O jogo é lento a entrar e os comandos talvez sejam a parte mais negra dele pois além de serem difíceis nem sempre a personagem que comandamos aceita fazer o que queremos ou se faz é muito lentamente.
A parte gráfica (e aqui está a justificação da lentidão) está muito boa, com filmes elucidativos e que nos leva aos contos das Arábias. O som magnífico, se for numas boas colunas, e é claro numa boa placa de som!
A história é simples de contar, ao longo do jogo vamos ter que decifrar enigmas e mensagens, lutar com inimigos e salvar a nossa princesa amada.
É um jogo de aventura/acção com muitas plataformas e que realmente puxa pela nossa mente.
Bem se gosta mesmo do jogo, vá buscá-lo pois mesmo com os apartes é um bom jogo para termos em casa.
Tem um Pc menos potente ? Bem, se não lhe faz impressão, nem nervos o tempo que o jogo leva a carregar...força!
Se foi sim a sua resposta, então vá em frente pois apesar de tudo vai-se divertir imenso como eu me diverti.
Para ajuda inicial aqui vai uns conselhos:
No início é lançado numa cela, repare na sua direita num bloco mais escuro, empurre esse bloco e vai dar a outra sala. Seguindo pela porta aberta vai dar a uma cela com 2 prisioneiros, fale com eles.
No prisioneiro da direita existe uma plataforma, suba para ela e suba outra vez para outra plataforma.
Vai dar a outra cela com 1 prisioneiro que lhe diz o seguinte: é necessário que encontre uma espada para combater os inimigos.
Agora fica por sua conta, bem talvez mais tarde eu dê a solução completa do jogo...se pedirem muito!!!



## Curiosidades sobre a DC

É de esperar que aqui o êxito vá ser como, ou ainda maior do que o da PSX.(No Japão as vendas foram tantas, que preocupou a SONY PLAYSTATION, porque "passou-a", em vendas claro!) O grande GIGANTE japonês, (SEGA) desta vez fez uma consola que passa tudo aquilo que tínhamos imaginado.

- Graças ao acordo com a "British Telecom" o acesso à Internet será grátis para os utilizadores da D.C. (Mas claro, terás que pagar enquanto "falas").

- DC tem potência suficiente para, oferecer jogos muito próximos aos das máquinas recreativas actuais (Só que com gráficos super espantosos).

- A PSX2, tem 2 coisas melhores que a DC, tem 8 Mb de memória (enquanto que a DC só tem 1), e os CDs são azuis.

- E a DC tem algumas coisas melhores que a PSX2, além de ser mais barata, tem 64 canais de som (e a PSX2 tem 48), e o processador da DC foi desenhado para 3D Audio (a PSX2 não o inclui)

Por isso aqui fica a pergunta:
«Será um PC disfarçado de consola ou uma consola disfarçada de PC?»
RESPOSTA-«E um P.C disfarçado de consola.»

### Sega bass fishing
O 1º jogo de pesca saído até agora, com toda a excentricidade Japonesa. Muito realista quando jogado com cana.

### Power stone
Um jogo muito "Shojo" e "Shonen", inspirado na estatística "Manga" e com uns desenhos de personagens um pouco infantis, mas é um jogo de luta muito "fixe"!!

### Monaco gp
Outro excelente jogo de corrida.(com muito bons gráficos.)

### The house of the dead 2
Outro excelente "In Your Face" que dispensa apresentações.

# MIB
# Men in Black

Do leitor João Fernandes - Vila Franca de Xira

## Nova York - Iniciação de James Edwards

**Objectivo: Investigar o roubo, para a detonação da bomba e obter uma nova identidade**

Leva James através da primeira porta à esquerda. Vira outra vez à esquerda e entra na habitação com o detonador. Rapidamente inutiliza o detonador cortando o cabo da parte superior quando a luz roxa tem a sua maior intensidade. Sai da habitação e derrota o guarda. Segue o caminho até à habitação do lado direito da casa e dispara sobre o ladrão pela janela. Agora recolhe: munição de 9mm e a equipa médica pequena sai da habitação pela janela para perseguir o misterioso extraterrestre. Baixa-te para evitar os disparos e recolhe a equipa médica pequena, mete-te na ponta da varanda e realiza um salto rápido para o contentor em baixo. Dispara para os dois homens e sai do contentor em caminho ao largo do corredor derrotando três homens pelo caminho, ao chegar ao final sem saída vê em baixo a grande entrada, vence o ninja e salta na caixa que está à direita. Continua a saltar até que possas agarrar-te às escadas de incêndio para que possas saltar ao telhado .
Derrota os dois homens e recolhe a equipa médica pequena, segue o caminho pela direita do telhado e coloca-te junto ao bordo para saltar para o telhado seguinte. De novo derrota os dois homens e então prepara-te para fazer outro salto à borda do telhado. Agora dispara ou luta com o extraterrestre e se ganhares recolhe o ídolo Olmeca. Espera que se aproxime o agente K e te "flash".
Fim do primeiro capítulo!

## Quartel General MIB: Batery Park - Nova York, USA.

**Objectivo: aprender a usar o arsenal mib, ir à sala de informações e eleger o agente para a missão.**

Segue pelo corredor até chegar ao campo de tiro. Elege a tua arma e entra pela porta do campo de tiro. Há várias etapas que deves superar:

- galeria
Fixa a mira num sitio e quando os extraterrestres aparecerem "bum". Só podes disparar aos armados sejam eles quem forem.

- discos flutuantes
Uns saltos corajosos levam-te à seguinte etapa. Não há limite de tempo, sê paciente e espera que os discos venham até ti.

- extraterrestres
Luta com eles, não gastes munições

Depois de completares o treino segue o caminho até à sala de informações mib no centro do quartel general depois de receberes ordens. Elege a lista de agentes disponíveis. Segue o caminho até à área de transportes para começares a tua primeira missão!

## Iª missão: A Estação Meteorológica Árctica

**Objectivo: restaurar as comunicações e investigar a estação**

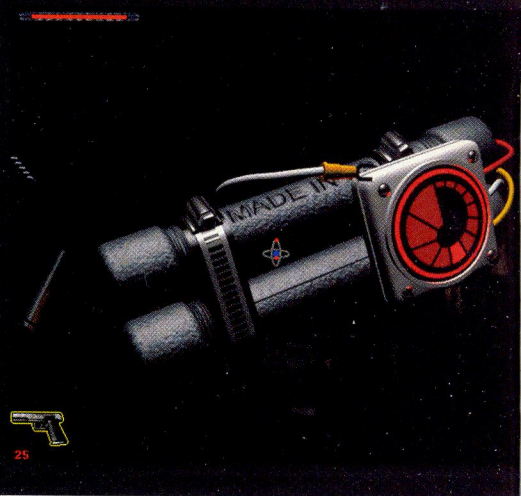
Segue o caminho desde os helicópteros até à estação que tens em frente. Entra nela, mete algumas moedas na máquina, dá-lhe um pontapé e sai pela porta do lado esquerdo e entra na nave e recolhe: a chave do dormitório e a equipa médica pequena. Sai da nave, vira em cima pela esquerda e entra no dormitório. Lê as pistas e entra na porta mais à frente à direita, examina a carta e recolhe: a piqueta e a equipa médica pequena. Sai e dirige-te ao corredor .

Passa na sala pequena e recolhe usando a piqueta: espingarda e munição de espingarda. Sai e abre extremo esquerdo e recolhe: equipa médica pequena, volta ao corredor e passa pela porta final à esquerda, dá uma paulada ao homem, lê e recolhe usando a piqueta um bocado de carne, segue e sobe os degraus cheios de neve. Dispara sobre o homem e recolhe munições.
Entra na sala das máquinas e muda-a usando o acessório na parede (não arrancará na primeira vez assim tens que carregar duas vezes ).
Agora tens de voltar à nave onde encontras a chave do dormitório, mas desta vez passa pela enfermaria do lado direito, mete a tua chave na máquina da porta e ao pé da porta recolhe: equipa médica grande. Comprova a informação do chefe e dá uma paulada ao doutor, examina a informação médica e lê o diário, agora recolhe: ampola de sangue e jeringuilla (no corpo do médico). Usa a jeringuilla no teu agente para protegê-lo do vírus e sai da enfermaria.
Agora entra na sala de comunicações em frente, dá a carne ao cão, passa e recolhe: a equipa médica grande e munições para a espingarda. Espera pela mensagem do rádio e então envia código morse.



Volta ao edifício principal da estação, onde entraste primeiro. Se não te injectas-te com jeringuilla, morrias agora. Passa através da porta de cima à oficina. Examina todas as fotos e acende o computador (a palavra-passe é: daisy) faz click em habilitar vigilância e sai do computador. Pulsa a gravação da cinta na esquina inferior esquerda da habitação e então entra na caixa de segurança para recolher: mochila. Sai da oficina e vai até ao terminal de segurança da esquina à esquerda no fundo da habitação, presta atenção ao especial do canal 3, pois vais ter de localizar esta área.

Agora volta à sala das máquinas e é lá que vais encontrar uma nova área, caminha cruzando a neve e vai em frente do ecrã. Cairás por uma greta, explora o labirinto da nave dos extraterrestres, derrota-os e localiza por aí estes objectos: mochila, equipa médica pequena e munições. Finalmente volta à sala de grandes espécimes, lá existem corpos, incluindo os dos agentes MIB desaparecidos. Usa a mochila nos tentáculos da criatura extraterrestre que está à entrada à esquerda. Derrota os extraterrestres e recolhe: munições e equipa médica grande. Deves chegar à sala de controlo com quatro portas; uma à esquerda, outra ao centro à esquerda, outra no centro à direita, outra à direita. Entra na da esquerda e derrota o alien e recolhe a chave roxa. Activaste agora um dispositivo auto-destrutivo, logo vai rápido à porta central esquerda e recolhe a chave azul e o contentor alien e a equipa médica grande. Passa-a pela porta central da esquerda e vence os extraterrestres. Examina toda a nave e activa o botão central superior. Volta à porta direita por onde vieste originalmente. Ao sair desta cena deve ser fácil ver o transportador. Activa os botões e volta!



## 2ª missão: Amazonas

**Objectivos: localizar o contacto, Francisco e tratar de resolver o mistério dos mineiros desaparecidos.**

O primeiro edifício da esquerda é um hotel-bar onde deves entrar, fala com o barman e com o seu companheiro e recolhe: munições. Sobre as escadas dá uma paulada ao tipo da primeira planta e recolhe: equipa médica grande. Abre a porta de frente e fala com Francisco, escuta bem o que te diz pois tem pistas vitais. Depois da conversa sai do bar e segue em frente até à enfermaria. Abre a porta e entra na segunda habitação, luta com o doutor. Procura na habitação e no corpo do médico e encontrarás: cartão de crédito e equipa médica grande. Volta ao rio (logo no inicio da missão) e verás um "borracho", atrás dela está uma máquina de crédito. Com o cartão faz uma compra e recebe o ticket. Leva o ticket ao Francisco e depois dirige-te à enfermaria, vê por um caixote uma parede falsa, vence o guarda com a arma MIB e sobe as escadas até à entrada de segurança do quartel general. Permanece até ao final dos escalões e faz uma breve escalada pelas escadas do lado direito, dispara ao guarda que está no telhado, recolhe: chave e equipa médica grande. Abre a tampa no alto do telhado e entra no quartel general. Procura pela habitação e recolhe: chave, páginas do livro e relieve da cara, sai pela porta da habitação e vê a capela. Entra e aproxima-te do sacerdote, ele dá-te uma informação, escuta-o e recolhe: carbonizador. Vai para baixo da capela ou esquiva-te dos três mineiros da capela e evita os focos, abre a porta do final.

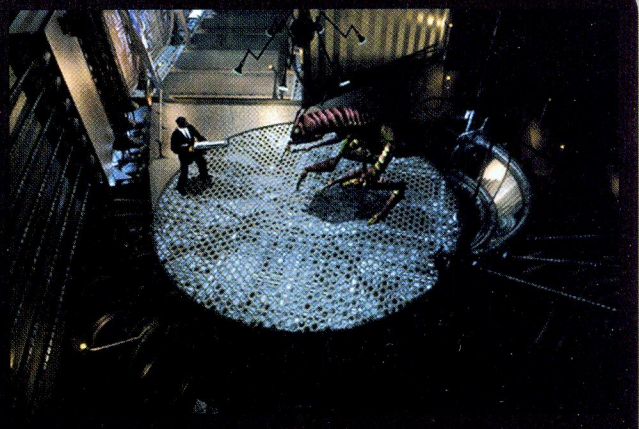
Segue em frente, entra no poço e não dispares ao aterrorizado mineiro, há lá um enorme extraterrestre. Depois de eliminá-lo podes ir para o túnel onde estavas, depois podes recolher: relieve da figura. Anda pelo corredor central e vence o extraterrestre, recolhe: munições. Em frente até ao final do corredor pelo lado direito há um extraterrestre e um gigante, derrota-os e depois sobe!

Estás na entrada do templo Olmeca, derrota o alien e recolhe: relieve da pantera. Entra no templo Olmeca e resolve o puzzle que tens à frente. É muito fácil, se tens os três relieves e a página do livro da segurança do quartel general, coloca o relieve da cara no centro do puzzle e move as peças que estão na etapa um da página, quando a roda se mexe mostrando uma cara, coloca o relieve da pantera no círculo do centro e move as peças que não estão escolhidas na etapa. Para finalizar, baixa o relieve e move as pedras que não estão na etapa 3. Agora resolveste o puzzle Olmeca, sai da caverna por uma nova saída, entra no viveiro e vence os três extraterrestres que se cruzam no teu caminho e recolhe: a equipa médica grande, equipa médica pequena e munição. Vai pelas escadas do templo até à câmara do artefacto. Sobe as escadas e tem cuidado com o inimigo invisível, vence-o para descobrires um novo corredor. Depois de ganhares, recolhe: ídolo, munição e equipa médica pequena. Examina os artefactos Olmecas e encaixa o que recolheste no centro do puzzle. A cor mudou de branco para preto quando o artefacto do centro foi coberto com a sombra, isto é importante para encontrar a diferença entra a vida e a morte. Volta a descer as escadas e mata os dois extraterrestres escondidos e na habitação recolhe: ídolo azul, ídolo cor de rosa, ídolo branco, ídolo verde, ídolo negro para resolver e situar os artefactos no redor na borda do circulo frontal. As posições finais devem coincidir com as de cima das escadas. Uma vez que o completes, move o centro do puzzle, se o fizeres correctamente, acontecerá uma coisa na plataforma, se não foi feito correctamente morres, na habitação final deves vencer o extraterrestre gigante e ir para a última missão!

## 3ª Missão: Ilha Frales

**Objectivo: deves pôr um ponto final à dominação do universo por um louco, Skip Frales e destruir o seu império extraterrestre de uma vez por todas!**

Investiga a praia da ilha e vence o guarda e o seu cão. O seguinte é localizar o jornal para obter alguma informação valiosa. Activa o elevador próximo e segue até à plataforma um. Derrota o guarda e activa o elevador outra vez. Agora repete o processo na plataforma dois, mas desta vez recolhe: equipa médica pequena. Uma vez que subas à plataforma três deves vencer o terceiro guarda e seguir por cima das escadas, girando à direita no alto. Agora vence o extraterrestre e poderás entrar na misteriosa câmara da estátua Olmeca. Sem perder um segundo mata os velozes extraterrestres lançadores de dardos. Com os extraterrestres mortos é hora de ir resolver o puzzle da estátua Olmeca. Move as quatro peças de fronte da estátua assim: 2 em cima à esquerda, 3 em baixo à esquerda, 4 em cima à direita, 1 em baixo à direita e azul no meio. As escadas vão levar-te à granja, onde te encontras com dois extraterrestres guardiões, vence-os e aparecerão outros dois. Procura e recolhe nos corpos: equipa médica pequena e munição.
Segue o teu caminho até ao final do corredor e sai pela porta grande. Agora estás numa grande habitação aberta com três plataformas redondas, dirige-te à que está à esquerda, vence os extraterrestres técnicos e recolhe: munição, equipa médica pequena e chave cor de rosa. Dirige-te à plataforma do centro e derrota os extraterrestres, então dirige-te à da direita e acaba com os dois extraterrestres e recolhe munição, agora usa a chave cor de rosa para sair do nível das portas atrás do guardião e entra na área de processos de Capolus.



Comprova o selo e recolhe: munição, sai do corredor pela porta direita. Para aceder a esta porta primeiro necessitarás de activar o painel de cada um dos extremos do corredor, estão marcados com a flecha azul apontando a saída. Vence os extraterrestres, segue o corredor e recolhe: munições e equipa médica grande. Sai do corredor, usa as flechas do painel como tínhamos dito antes, agora segue até baixo, até ao vestiário e recolhe: munições. Entra na sala de vídeo e vence os extraterrestres. Vê os seus corpos e encontrarás: munição e equipa médica grande. Apaga os laseres da escada disparando para o final de cada viga, necessitarás de dois disparos para cada um. Segue o teu caminho descendo as escadas à área de bio-computador. Agora dá um "flash" ao Bob e prepara-te para o bicho...
Depois vai ter com Skip Frales, deixa-o falar e depois dá-lhe "flash", dispara ou dá-lhe o tradicional pontapé.

### Códigos MIB

Durante o jogo, pressione ESC para aceder ao menu principal e escreve DOUGMATIC várias vezes até conseguir voltar ao jogo. Pressione ESC novamente e os seguintes códigos:

AGENTJ: muda o teu agente para o J
AGENTK: muda o teu agente para K
AGENTL: muda o teu agente para L
AGENTX: muda o teu agente para X
GIVEME: todas as armas
LOADME~: munições infinitas
HEALME: saúde total
4HEALME: saúde total
MOVEME: dá jogos salvos de todo os níveis
PROTECTME: invulnerabilidade
KILLEM: mata todos os inimigos
HQ: manda-o de volta para o Quartel General do MIB
ARCTIC: vai para o Nível Arctic
NEWYORK: vaio para New York
UNDERGROUND: vai para o nível Underground
AMAZON: vaia para o Nível Amazon
TEMPLE: vai para o Nível Temple
FRALES: vai para o Nível Frales

### Código Bitmap

Pode jogar MIB como ninguém: basta substituir o ficheiro /art/3d/textures/head_f.bmp e /art/3d/textures/head_b.bmp por qualquer ficheiro bitmap (mesmo que seja uma imagem). Depois use os códigos para jogar como o Agente X.

# Myst

Do leitor Ivo Emanuel Gonçalves - Cacém

Myst está dividido em três partes: 1ª, Ilha de Myst; 2ª, Stoneship Age e Selenetic Age; 3ª, Mechanical Age, Channelwood Age e a parte final.
Cada era consiste num gigante puzzle em forma de ilha. O criador de Myst e todas as suas eras foi Atrus. Ele utiliza uma arte que aprendeu com o seu pai para unir todas essas eras. Casado com Catherine, tem 2 filhos, os malévolos Sirrus e Archenar.
Existem oito interruptores na ilha de Myst, o nosso primeiro objectivo é localizar e activar todos os interruptores. Estes parecem-se com caixas de madeira com grandes alavancas colocadas no Topo. Todos eles precisam de estar activados para se poder sair da ilha.

## 1ª Parte

Depois de tocarem na página do livro de Myst, irão aparecer no cais. À vossa esquerda está uma porta situada na parede do cais. Abram essa porta e entrem. Desçam as escadas e virem à direita, cliquem na página na parede. Esta abre-se e dará acesso a um painel onde obterão um código para ver uma imagem. Utilizem as setas para introduzir o código, virem-se e caminhem até à imagem. Na base está um botão amarelo, pressionem-no para mostrar um holograma.
Voltando ao cais caminhem na direcção de um grande engenho mecânico situado num monte, no topo de umas escadas. Na base das escadas irão encontrar o 1º interruptor, liguem-no. Subam as escadas e liguem o outro interruptor.

Desçam as escadas e sigam para a direita. Na relva apanhem a mensagem. Liguem o interruptor que está no lado esquerdo da porta. Não vale a pena entrar, ainda. Passem para o outro edifício liguem o interruptor, continuem em frente e perto da nave espacial, liguem o outro interruptor. Sigam o carreiro em direcção à torre do relógio. No caminho encontrarão um tanque com um barco, ladeado por um conjunto de pilares com placas de metal. Ao lado do tanque está um interruptor, liguem-no.

Continuem a descer. À direita está a entrada para um gerador eléctrico. Liguem também esse interruptor. Perto do relógio há uma caixa de controle. Esta contém 2 rodas e um botão vermelho. Isto serve para acertar o relógio. Esqueçam por agora.
Voltem-se e sigam para à direita. Junto a uma casa de madeira há outro interruptor. Activem-no. Agora só falta o que está junto à torre do relógio. Entrem na biblioteca (o edifício ao lado da nave espacial). Mas antes... Lembram-se da carta da Catherine?
Ao todo vimos 8 mas ainda só activamos 7 interruptores. Voltem atrás, até ao cais e entrem no quarto do gerador de hologramas. Introduzam o número 8 e oiçam a mensagem da Atrus.
Agora sim, vão para biblioteca.
Na biblioteca dirijam-se à prateleira com livros. O Channelwood Journal é o primeiro livro legível. Leiam este livro (eu sei que tem a solução, e assim não lhes apetece ler, mas leiam pelo menos por curiosidade).
Channelwood é uma terra com 3 casas.

Outro livro legível é o Stoneship Age Journal. Este livro conta a história de 3 rapazes e as suas aventuras. Tomem nota da submesible lamp, do farol e das 8 constelações desta terra. Apontem todas as informações importantes. Na prateleira do meio está um livro sobre a Selenitic Age. Tomem nota do teclado e receiving dish. Estas partes são importantes para viagem a esta Era.
Também existe um livro com padrões diferentes. Todos eles são baseados numa grelha 8x6 (eles serão necessários só no final). Ainda há o Mechanical Age Journal.

Na parede da biblioteca estão dois outros livros, um vermelho e um azul. Abram o livro vermelho e insiram a página para comunicar com Sirrus. No outro aparece Archenar. Os dois irmãos pedirão mais páginas.
O mapa na parede esquerda da biblioteca contém a chave para as suas viagens nas outras eras, examinem-no se quiserem. Todos os códigos estão lá para a frente, portanto o mapa é desnecessário.

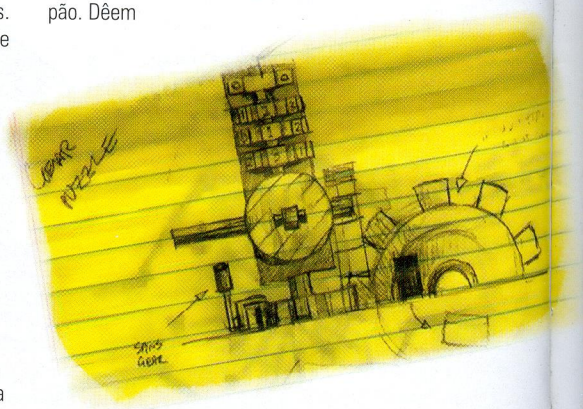
Na biblioteca há dois quadros: Uma escada e uma porta. Toquem na escada e aparece uma passagem. Ao fundo entrem no elevador e subam. Sigam para a "janela", desçam e subam a outra escada, na parede há um código. Da maneira como mexerem no mapa obterão um e outro código. Só depende da posição da torre. Para evitar a maçada de andarem de um lado para o outro os códigos são:
Planetários:10/11/1984 - 10:04 am; 1/17/1027 - 5:46 am; 11/23/9791 - 6:57 pm.
Relógio: 2:40; 2,2,1
Gerador - 59 volts
Para sair da biblioteca, toquem na pintura da porta.
Acabou a 1ª parte. Mas não esqueçam as chaves para todas as outras eras, estão na ilha de Myst.

## 2ª Parte

O planetário tem um descodificador para traduzir as datas. Introduzam as datas na máquina. Os ícones são: folha, cobra e besouro. Saiam, vão até à zona do tanque, sigam para as colunas, e pressionem os símbolos do planetário. O barque do tanque sobe e o do cais também. Antes de irem para o barco, vão à torre do relógio, metam os códigos e activem o interruptor.
No convés Inferior do barco encontrarão um livro numa cadeira. Abram-no, e toquem na figura.

### Stoneship Age

Caminhem em direcção da estrutura do guarda chuva onde estão 3 botões grandes. Pressionando o botão direito, irão retirar a água que está na casa-farol. Entrem nela e procurem uma chave. No fundo das escadas, está um grande baú trancado. No lado esquerdio está uma pequena válvula. Abram-na para drenar o baú, depois fechem-na e voltem aos interruptores do chapéu de chuva. Pressionem o botão direito e voltem à casa farol. Abram o baú e retirem a chave que está lá dentro.
Subam a escada à direita do baú. Utilizem a chave para abrirem o alçapão. Dêem




várias voltas à manivela do gerador até o nível da bateria ficar completamente branco. Voltem ao chapéu de chuva e pressionem o botão do meio. Este irá drenar a água dos túneis numa estrutura rochosa. O quarto de Sirrus fica ao fundo das escadas. Aqui, só têm de recuperar uma página vermelha que está numa gaveta da cómoda.

No centro da ilha, está um telescópio. Para chegarem lá, basta seguirem uma passagem de pedra do lado esquerdo no caminho para a casa farol. Olhem através do Telescópio até encontrar o telhado da casa farol (135 graus). Desçam a passagem para o quarto de Sirrus. Na parede está uma placa com um interruptor. Pressionem-no e abrir-se-á uma passa-

gem secreta para uma sala, onde no chão está uma rosa dos ventos. Está circundada por uma série de pequenos botões. Pressionem o 12º botão a contar do norte e aparecerá uma luz. Esta luz está debaixo de água e pode ser vista através da janela da sala. Está na hora de voltar ao chapéu de chuva. Pressionem o botão esquerdo e a escada para o convés inferior do barco ficará sem água. Desçam a escada e reparem na zona abaixo da linha de água está iluminada. Cliquem em cima de uma mesa e surgirá um livro. Abram-no e toquem na figura para voltar à biblioteca da ilha de Myst. Insiram a página vermelha no livro de Sirrus. Agora temos de ir buscar a azul.

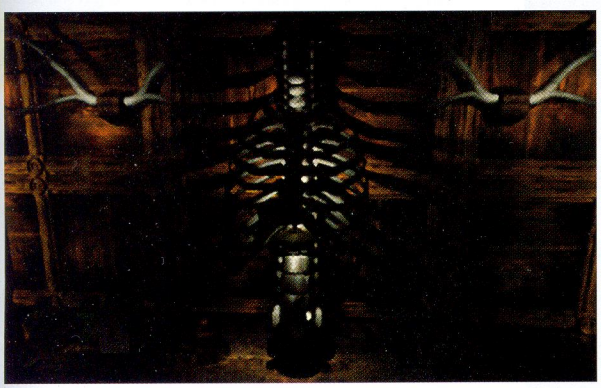
Utilizem o livro do barco para voltar a Stoneship Age. Recarreguem a bateria e vão para o chapéu. Pressionem o botão do meio para drenar as passagens. No caminho para o telescópio está uma passagem que leva ao quarto de Archenar. Em cima da cama, está uma página azul. Num lado do quarto, está um grande roupeiro com uma unidade holográfica. Voltem-na e aparecerá uma rosa, movimentem a alavanca e surgirá uma caveira. A segunda gaveta a contar de baixo, tem a metade esquerda de uma página de jornal. Anotem o que está escrito. Com a página azul na mão, vão até ao chapéu e pressionem o botão esquerdo. Regressem ao barco e utilizem novamente o livro para voltar a Myst.

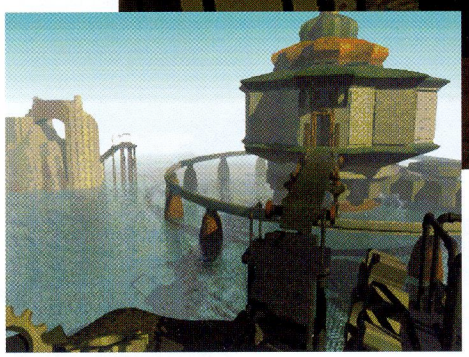
Na biblioteca, insiram a página azul no livro, e ouçam o que Archenar disser.
Dirijam-se até ao edifício de tijolo, que está depois do tanque com o barco e antes da torre do relógio, e desçam em direcção da porta e entrem. Vão encontrar um painel com 10 interruptores em duas colunas. O mostrador esquerdo é para a energia da ilha e o da direita é para alimentar a nave. Têm de conseguir 59 volts nos dois mostradores. Depois sigam para a nave e verão um órgão num lado e um painel de 5 interruptores e uma alavanca no outro lado. Há um diagrama no Selenetic journal com um órgão. Insiram as voltas (vão precisar de bom ouvido nesta parte), decorem os sons, e coloquem-nos nos interruptores. Se der certo, quando puxarem a alavanca irá aparecer o livro de Selenitic Age.

### Selenitic Age

Tal como o primeiro puzzle, deverão identificar cinco sons e introduzi-los num painel de controle antes de poder voltar a Myst. Aqui, existem transmissores de som colocados em cinco locais e que tem de ser activados. Localizem cada um e pressionem o botão. Anotem o ícone de cada um dos transmissores e memorizem o som que sai de cada local.

Atravessem o caminho e sigam pelo lado esquerdo da montanha. Aí encontrarão uma pequena estrutura. O ícone deste transmissor são duas gotas de água. Cliquem no botão, apanhem a página azul que está à esquerda. Voltem para trás e continuem pela esquerda. Subam as escadas e encontrarão outras estruturas. Temos aqui o símbolo de fogo. Pressionem o botão vermelho e ouvirão outro som. Estes sons serão úteis mais tarde. Regressem ao caminho, este leva-os até uma estrutura com um relógio. Activem o interruptor, ouçam e anotem o som do relógio, continuem pelo caminho, vão pela direita e subam o monte em direcção a floresta de cristal. Aí, encontrarão outro interruptor. O ícone é um pedaço de cristal. Aqui está a página vermelha, terão de a vir buscar mais tarde. Voltem ao carreiro e caminhem até uma nova estrutura. Activem o interruptor, o ícone é um buraco com ar a sair. Voltem ao caminho e virem à direita. Sigam em frente, e desçam uma escadas que os levará até um túnel subterrâneo, liguem o interruptor da luz na base. Subam a outra escada no fim do túnel. Caminhem até uma estrutura em tijolo com 2 portas de metal. Abram as portas para visualizarem um painel de controlo com monitor de vídeo, duas setas direccionais, um receptor de coordenadas, cinco botões que combinam os ícones transmissores e um interruptor geral. Rodem o receptor para localizar cada transmissor. Quando se aproximarem, uma seta direccional irá disparar na direcção do sinal. Assim que a direcção certa estiver travada, irão ouvir um som. As coordenadas são: Água - 153,4; Fogo - 130,3; Relógio - 55,6; Cristal - 15,0 e Vento - 212,2.





Quando tiverem introduzido todas as coordenadas, pressionem o geral e ouvirão os sons. Regresse ao edifício que encontraram ao entrar nesta era. Se moverem os comandos (iguais aos da nave) irão ouvir vários sons. Coloquem os interruptores para que os sons surjam na mesma sequência acima descrita, pressionem o botão vermelho para abrir as portas. Desçam as escadas até ao comboio, pressionem o botão e sentem-se. Pressionem FORWARD para iniciar uma viagem de "metro". Utilizem as teclas direccionais para mudar de direcção. A sequência correcta é: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. No fim saiam e sigam a passagem. Aí encontrarão o livro de Myst, utilizem-no para voltar à ilha de Myst. Na biblioteca, coloquem a página azul no seu respectivo livro.
A viagem é fácil, só têm de "entrar" em Selenitic Age, e trazer a página vermelha. Coloquem-na no livro vermelho. A 2ª parte da nossa viagem pelo mundo de Myst acabou!

## 3º Parte

Bem! Já vamos na 3º parte. Agora sigam para a torre do relógio. Dentro da torre, estão 3 rodas numeradas, na base estão 2 alavancas e uma outra na parede direita. Puxem a alavanca da direita duas vezes. Puxem a alavanca da esquerda para baixo até o 2 aparecer na roda do meio. Depois libertem a alavanca e ouvirão um barulho. A roda dentada ao pé do cais abriu-se dirijam-se para lá. Dentro da roda está o livro que os levará à Mechanichal Age.

### Mechanical Age

Em cima, à esquerda, está um engenho colocado num pedestal com um painel de controlo. Existem 4 ícones que podem ser modificados quando se pressiona os botões verdes. Também existe um grande botão vermelho. Atravessem a ponte até uma pequena fortaleza e, quando entrarem, virem à direita. Dentro do quarto, encontrarão uma máquina. Manipulem as alavancas e verão um gráfico da fortaleza a rodar através de 4 direcções. Pratiquem bastante e ouçam com atenção os sons direccionais. À direita do simulador, está um painel. Pressionem este painel e encontrarão no quarto secreto. A página azul está debaixo de uma prateleira com garrafas de veneno.

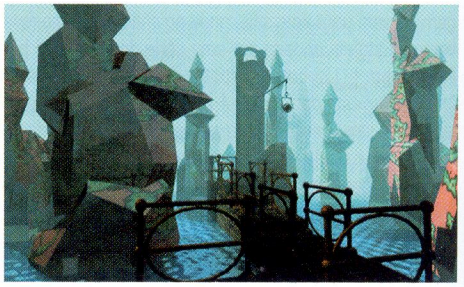
Encontrem a outra saída do quarto, sigam-na até ao fim e estarão de novo na entrada do quarto do Archenar. No corredor, encontrarão um botão vermelho. Pressionem-no e abrir-se-á uma porta no chão Na mesa, puxem a alavanca e rodem os círculos, depois subam novamente as escadas. Pressionem novamente o botão vermelho para fechar as escadas e vão até ao elevador. Subam até ao último andar e pressionem o botão com a forma quadrada. Saiam do elevador e sigam até ao aparelho que roda a fortaleza. Utilizem-no para visitar as ilhas a Norte e a Este. Em cada ilha, encontrarão metade de uma sequência de 4 ícones que são necessários para abrir um caminho de escadas ao lado do local onde entrou nesta era.

Coloquem a torre no seu local original (sul). Vão até ao local onde entraram na era e utilizem os 4 ícones no painel de controle para abrir o caminho de escadas. Desçam até ao quarto e utilizem o livro para voltar a Myst. Insiram a página no livro azul, e voltem a Mechanical Age. Vão até à fortaleza, entrem e virem à esquerda. Este caminho segue para o quarto do Sirrus. O quarto está cheio de miniaturas da Ilha de Myst. Examine-os bem. Em baixo à direita do trono do Sirrus, está um painel que abre uma passagem secreta. Entrem na passagem. A página vermelha está dentro duma caixa com

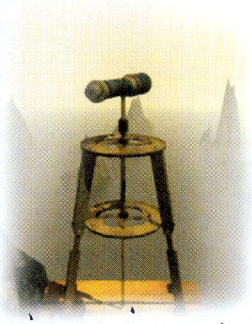
barras de ouro, no canto do fundo. Voltem à Ilha de Myst e coloquem a página vermelha no livro correspondente. Utilizem o mapa da biblioteca para rodar a torre até à árvore por detrás da cabana de madeira perto da torre do relógio. Vão até à cabana, assim que entrarem à esquerda, vão encontrar um cofre de parede.
Insiram 7, 2, 4 no cofre. Lá dentro, encontrarão uma caixa de fósforos. Estranho, não? Mas haverá alguma coisa normal nesta ilha? Acedam um fósforo, e vão até à fornalha. Comecem por rodar a roda para à direita para o gás sair. Depois toquem com o piloto da fornalha (em baixo, na esquerda). Esperem que a temperatura chegue ao máximo. Fechem o gás, corram até à árvore (por detrás da cabana) e saltem para o compartimento desta. Encontrarão um quarto com o livro de Channelwood Age e "entrem" no livro.

### Channelwood Age

Channelwood Age está dividido em três partes: o nível dos caminhos aquáticos, o das cabanas e o que contém os quartos dos dois irmãos. Todos os mecânicos desta era são comandados por uma série de caminhos de água que saem do moinho de vento. O moinho está situado à vossa esquerda, no começo desta era. Dirijam-se ao moinho e entrem. Lá dentro, encontrarão uma válvula de água, abrandem e vão ouvir água a correr para dentro de canos. Vão encontrar uma válvula vermelha. Pressionem para escolher os canos de água, saiam do moinho. Nos caminhos de madeira encontrarão em cada bifurcação, manípulos para direccionar o caminho da água. Manipulem-nos de modo a que a água siga pela esquerda e depois para a direita 3 vezes (para poderem entrar no elevador). Pressionem o botão vermelho para subir.



Truque para a Saturn: No ecrã de apresentação, pressionem A+L+R+Start, para verem o making of Myst.



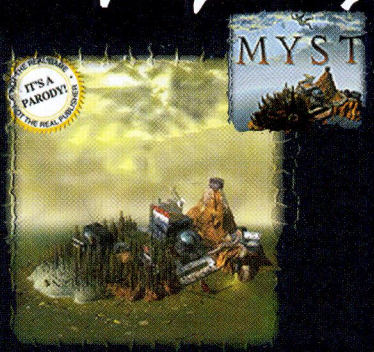
Quando saírem do elevador vão tudo em frente e depois virem à direita 3 vezes e depois sigam em frente até à cabana com o interruptor. Puxem a alavanca vermelha para abrirem a porta das escadas (para entenderem aonde vamos leiam o Channelwood Journal). Vão em frente pela primeira cabana, duas vezes à direita, atravessem as cabanas quadradas, e sigam em frente até às escadas. Desçam as escadas e abram a porta no primeiro nível. Regressem à primeira bifurcação do moinho e direccionem a água para as escadas. Subam a escada espiral e usem o elevador que está à vossa esquerda. Este leva-vos ao último nível e aos dois quartos. Saiam do elevador e sigam para a primeira cabana. Quando entrarem no quarto do Archenar, activa-se uma mensagem. Saiam do quarto, sigam em frente até encontrarem o controle da imagem. Vejam as mensagens. A página azul está na base do controlo da imagem. Voltem para o elevador, desçam até ao primeiro nível. Vão até à primeira válvula depois do moinho e coloquem as válvulas: de modo a que a água vá duas vezes para a esquerda e depois para a direita até um caminho sem saída. Aí encontrarão uma alavanca vermelha. Puxem-na e aparecerá um caminho escondido. Sigam o caminho num semicírculo, passem o elevador e vão até ao outro caminho sem saída. Rodem a alavanca para estender um cano escondido que liga ao outro lado. Vão novamente até à primeira válvula e coloquem as válvulas de modo a que a água circule pela: esquerda, direita duas vezes e depois esquerda.

Voltem ao elevador que descobriram após o caminho escondido. Subam até ao livro de Myst e utilizem-no para voltar à biblioteca. Coloquem a página no seu livro correspondente. Agora, vão buscar a página vermelha. Saindo do elevador virem à esquerda e vão para a cabana do lado oposto à do Archenar. A página está na escrivaninha junto à janela com vista para o moinho. Debaixo da cama numa gaveta, está a outra metade da página que contém instruções para chegar ao compartimento secreto em Myst, e assim obterá a página final. Voltem à biblioteca, para colocar a página vermelha no livro. Ânimo, que já estamos quase no fim .

### Parte final

Sigam as direcções da página de jornal. Vão até à doca e desliguem o interruptor (todos os outros devem continuar ligados). Aí, num compartimento secreto na base do interruptor, está uma página branca.
Voltem a biblioteca e abram o livro de padrões, no padrão 158. Anotem o padrão e vão até à ladeira. Entrem e carreguem no botão vermelho. Introduzam o padrão na placa de metal. Pressionem novamente o botão, e irão parar a uma divisão onde estão as últimas páginas e um livro verde (caso algum leitor seja masoquista, ele que pegue numa das páginas, e leve-as ao seu livro correspondente). Abram o livro e conhecerão Atrus e ouvirão a verdadeira história. Então saberão o que fazer com a página branca. Atrus irá dar-vos um livro onde poderão aceder a todas as eras. Voltem à biblioteca e vejam o destino dos dois irmãos.

# MYST E... *PYST*




**Opinião do leitor Ivo Emanuel Gonçalves**

Nada põe em dúvida a qualidade gráfica de Myst, que desde a sua saída em 94, para o Macintosh (a seguir para o PC, mais tarde para a Saturn, seguida pela Playstation, e mais tarde para Amiga), continua a ser um grande jogo.

Embora não seja para todos devido à sua complexidade, esta aventura gráfica levantou paixões e ódios no seu tempo. Os membros da Cyan (companhia que desenrolou o jogo) tiveram seis meses para desenvolver o elaborado e estruturado guião de jogo. No princípio muitos pensavam, como podia competir um jogo com uma mecânica de ecrãs contínuo contra produções do tipo Indiana Jones ou similares. Os que tiveram a oportunidade de jogar, rapidamente se deram conta de que em Myst, sem saber como, embarcavam numa aventura com paisagens de sonho. Quando por fim descobriram ir a outras eras, no qual tudo mudava, era uma grande vitória para nós, e queríamos por tudo descobrir final incerto desta apaixonante história (eu confesso, fui um deles). As poucas animações tiram uma parte do atractivo do jogo, mas não podemos esquecer que o jogo tem 5 anos. A sua segunda parte, Riven, é dos jogos mais espectaculares que existem

**Pontuação:**
**Gráficos 8,**
**Som/Musica 7,**
**Jogabilidade 8,**
**Valorização 8.**
**Companhia: Cyan;**
**Género: Aventura gráfica;**
**Nº jogabilidade: 1.**

E para acabar em grande, a supressa. Vocês sabiam que Myst têm uma versão humorística? Sim, chama-se Pyst, e é para PC. A história de Pyst está directamente relacionada com o seu antecedente. Segundo a Cyan, Myst vendeu 4.000.000 de exemplares. Pois bem, a ilha depois de quatro milhões de visitas, ficou uma verdadeira lixeira. A missão consiste em limpar a ilha e dar-lhe um melhoramento para os futuros turistas.

Os controles são os mesmos, a novidade é o símbolo de radioactividade, quando se toca em algo, não muito higiénico. O jogo é totalmente humorístico, como no caso da gaivota, que solta uma surpresa digestiva, e assim sucessivamente com os ecrãs de Pyst, que infelizmente não são muitos. Apesar dos seus (não muitos maus, mas um pouco inferiores dos de Myst) gráficos e uma grande profundidade de detalhes e objectivos para intercalar, a dificuldade não é alta. Dentro de pouco tempo o jogo começa a perder o interesse, já que não têm a duração de Myst, mas não é o objectivo de Pyst: chegar a ser uma aventura gráfica, mas sim passar uns momentos divertidos. A máquina do planetário, agora entrega cartões com adivinhação do futuro. Não percam os comentários incluídos nos cartões porque são muito originais e muito divertidos.

O mundo incluído no jogo é bastante pequeno. Para solucionar o problema, Pyst inclui uma utilidade que funciona através da Internet, para conectares tanto as páginas dedicadas a Pyst, como para encontrar mais jogadores Pyst, e o mais importante, mais cenários para jogar com eles. Graças a Internet, o jogo têm muitas mais horas de vida.

**Pontuação:**
**Gráficos 7;**
**Som/Musica 7;**
**Jogabilidade 7;**
**Valorização 7.**
**Companhia: Parrot Interactive;**
**Género: Humorístico;**
**N.º jogadores: 1 ou mais (com Internet)**

# Final Fantasy 8

Solução dos leitores Guardion Force

*"Vou escrever a solução de todos os Guardion Force do jogo Final Fantasy 8, como se chamam e onde se apanham."*

**Quezacotl** - Este é o 1º GF que se apanha, o seu elemento é de raio. Apanha-se no computador da secretária de Squall logo ao principio.

**Shiva** - É o 2º GF que se apanha, o seu elemento é de Gelo. Apanha-se no mesmo sítio que o Quezacoltl.

**Ifrit** - Este GF apanha-se quando vais para a Fire Cavern com Quistis. Derrota-o e ficas com este poderoso GF de elemento fogo.

**Siren** - É um GF que se apanha no teste para qualificação para SeeD, faz com que os inimigos fiquem em silence e que sofram um dano. Apanha-se fazendo Draw ao boss depois do Biggs e do Wedge na torre em Dollet.

**Brothers** - Depois de Delling City em que um homem te pede para ir a templo do Unknow_King dirige-te para o próprio templo. Quando entras está uma espada, vê o n.º para mais tarde dares ao homem e conclui o templo. Este GF é difícil de apanhar porque tens de fazer uma série de coisas antes de derrotares os brothers. Utiliza o mapa para te guiares.
1º - sala à direita tens que derrotar o Sacred (um dos irmãos)
2º - sala à esquerda vai aí e puxa uma alavanca
3º - sala em cima desprende a corrente para a água correr, só depois podes ir para uma sala que não dava para ir porque não havia ponte (sala no meio do mapa, mas tens de entrar pelo caminho do principio). Depois matas os Brothers e eles ficam contigo. O seu elemento é de terra.

**Diablo** - É um poderoso GF que vive noutra dimensão, utiliza a Magical Lamp (que o Cid te deu quando ias para Timber) depois de salvares (aconselhado mas não obrigatório).

**Carbuncle** - Este GF mete todos os teus membros com reflect. Podes adquiri-lo fazendo Draw a um Lagarto, dos 2 lagartos prontos a atacar a Rinoa em Delling City.

**Levithan** - Este GF já conhecido cujo elemento é água pode ser adquirido fazendo Draw ao NORG na Garden.

**Cerebrus** - Este GF que mete os membros da tua equipa em Doble e Triple. Este GF já se apanha no 2ºCD matando-o no Hallaway da Galbadia Garden.

**Alexander** - Este GF, também no 2º CD, apanha-se fazendo Draw à Edea em Galbadia Guardion. Este poderoso GF é de elemento Holy.

**Cactuar** - Este GF apanha-se já no 3ºCD numa ilha onde se verifica ele próprio na ilha. Este GF é extremamente difícil de matar porque tem muita vida e faz um ataque que tira 10000 de vida. Mas também dá muito tempo para nos abastecermos.

**Odin** - Ao pé da Edeas House vê-se por perto numa ilha ao pé uma casa. É a casa do Odin. Derrote-o e fica com ele. Ele é um GF mas não como os outros. Não tens controlo dele, só aparece de vez em quando.

**Tonberry** - Tens de matar na casa do Odin 18 ou 20 Tonberry e em seguida aparece o seu rei. Derrota-o e fica com ele. Ele faz um ataque chamado Chef's Knif mas não é muito bom...

**Doomtrain** - Este GF é o único que me falta. Eu sei que é preciso Malboro Tentacles, Steel Pipes e Remedy plus, e ter um ring. Se souberem escrevam para a revista...

**Bahamut** - Como já sabemos, este poderoso Dragão tinha que estar mais uma vez no Final Fantasy. Ele encontra-se numa ilha no canto inferior esquerdo que não é visível e só podes aterrar com a Ragnarok. Tens de o derrotar para o teres.
É o GF mais difícil de matar...

**Eden** - Depois de matares o Bahamut desce uma parte para um laboratório UnderWater. Depois tens a conhecer a Ultima Weapon, faz Draw e obtém o mais poderoso GF no Final Fantasy 8.

**GilGamesh** (nome japonês que não me lembro do inglês) - Este é o ultimo GF, não por ser o melhor mas porque só se apanha depois de derrotares Seifer no 4ºCD. Tens de ter Odin, no principio do combate Seifer mata Odin, depois a espada vai para este GF. Este GF escolhe uma espada ao acaso quando é para atacar.

## Solução Cd I - Parte I

Dos Leitores Sh@Dow E Maniac

*"Olá, eu sou o Sh@dow, e eu sou o Maniac. Somos dois tarados de Final Fantasy e aqui estamos para mandar, em exclusivo para a super jogos, a grande solução deste magnífico jogo. Na próxima edição haverá mais..."*
Sh@dow

### Balamb Garden

- FMV de introdução.
- Responde à Dr. Kadowaki "Ok, I guess", escreve o teu nome depois de uma pequena conversa...
- FMV da professora de Squall, Quistis.
- Fala com a Quistis
- FMV do garden
- Já na sala de aula, fala com a Quistis e ele vai-te dizer para ires à caverna do fogo. Sai da sala e vai para o portão ter com a Quistis, prepara o sistema junction, no menu, e sai do garden.

### Mapa

- No mapa tenta combater muito que é para subires de nível e fazer draw (se possível cures), depois vai à caverna de fogo.

### Missão da Caverna de Fogo

- Quando chegares à caverna, vão te explicar o objectivo desta missão (que é ir buscar o guadian force Ifrit), e perguntam-te quanto tempo queres para fazer esta missão, escolhe 40 min. (que é para teres mais hipóteses). Se pelo caminho apanhares muitos inimigos, utiliza a GF Shiva ou outra magia qualquer de gelo para eles morrerem logo. Quando chegares a um beco sem saída com um buraco no chão, põe a vida de Squall e de Quistis ao máximo (com os cures que apanhaste no mapa). Do buraco vai sair Ifrit e para o teres vais precisar de lutar com ele. Ele será o teu primeiro boss.

### Boss I

**Nome** - Ifrit
**Draw** - Fire, cure, scan
**Nível** - 6 hp: 1068
**Ataques** - Fire, jump swap
**Características** - Fraco contra gelo (faz muitas vezes a gf shiva), absorve fogo
**Ap Ganho** - 20 Ap
- Se o venceres ele irá se juntar a ti. Sai da caverna e vai para o garden.

### Balamb Garden

- Vai aos dormitórios e muda de roupa, depois vai ao B-GARDEN-HALL.
- FMV de Zell dincht
- Sai de Balamb Garden e vai para a cidade de Balamb.

### Balamb

- Vai ao porto e entra no barco, aí irás ouvir a explicação da tua segunda missão que terá lugar na cidade de Dollet.
- FMV da chegada a Dollet

# Solução

# 150 Pokemon

Do leitor Pedro Antunes - Lisboa

| Nº | Nome | Tipo | Nível de evolução |
|---|---|---|---|
| 0 | Missingno | ?? | não evolui ?? |
| 1 | Bulbasaur | erva/veneno | 16 |
| 2 | Ivysaur | erva/veneno | 32 |
| 3 | Venusaur | erva/veneno | não evolui |
| 4 | Charmander | fogo | 16 |
| 5 | Charmelieon | fogo | 36 |
| 6 | Charizard | fogo | não evolui |
| 7 | Squirtle | água | 16 |
| 8 | Wartortle | água | 36 |
| 9 | Blastoise | água | não evolui |
| 10 | Caterpie | insecto | 7 |
| 11 | Metapod | insecto | 10 |
| 12 | Butterfree | insecto/voador | não evolui |
| 13 | Weedle | insecto/veneno | 7 |
| 14 | Kakuna | insecto/veneno | 10 |
| 15 | Beedrill | insecto/veneno | não evolui |
| 16 | Pidgey | normal/voador | 18 |
| 17 | Pidgeotto | normal/voador | 36 |
| 18 | Pidgeot | normal/voador | não evolui |
| 19 | Rattata | normal | 20 |
| 20 | Raticate | normal | não evolui |
| 21 | Spearow | normal/voador | 20 |
| 22 | Fearow | normal/voador | não evolui |
| 23 | Ekans | veneno | 22 |
| 24 | Arbok | veneno | não evolui |
| 25 | Pikachu | electricidade | thunder stone * |
| 26 | Raichu | electricidade | não evolui |
| 27 | Sandshrew | terra | 22 |
| 28 | Sandslash | terra | não evolui |
| 29 | Nidoran fêm. | veneno | 16 |
| 30 | Nidorina | veneno | moon stone * |
| 31 | Nidoqueen | normal/veneno | não evolui |
| 32 | Nidoran mac. | veneno | 16 |
| 33 | Nidorino | veneno | moon stone * |
| 34 | Nidoking | veneno/terra | não evolui |
| 35 | Clefairy | normal | moon stone * |
| 36 | Clefable | normal | não evolui |
| 37 | Vulpix | fogo | fire stone * |
| 38 | Ninetales | fogo | não evolui |
| 39 | Jigglypuff | normal | moon stone * |
| 40 | Wigglytuff | normal | não evolui |
| 41 | Zubat | veneno/voador | 22 |
| 42 | Golbat | veneno/voador | não evolui |
| 43 | Oddish | erva/veneno | 21 |
| 44 | Gloom | erva/veneno | leaf stone * |
| 45 | Vileplume | erva/veneno | não evolui |
| 46 | Paras | insecto/erva | 24 |
| 47 | Parasect | insecto/erva | não evolui |
| 48 | Venonat | insecto/veneno | 31 |
| 49 | Venomoth | insecto/veneno | não evolui |
| 50 | Diglett | terra | 26 |
| 51 | Dugtrio | terra | não evolui |
| 52 | Meowth | normal | 28 |
| 53 | Persian | normal | não evolui |
| 54 | Psyduck | água | 33 |
| 55 | Golduck | água | não evolui |
| 56 | Mankey | luta | 28 |
| 57 | Primeape | luta | não evolui |
| 58 | Growlithe | fogo | fire stone * |
| 59 | Arcanine | fogo | não evolui |
| 60 | Poliwag | água | 25 |
| 61 | Poliwhirl | água | water stone * |
| 62 | Poliwrath | água/luta | não evolui |
| 63 | Abra | psíquico | 16 |
| 64 | Kadabra | psíquico | trocar pelo game link |
| 65 | Alakazam | psíquico | não evolui |
| 66 | Machop | luta | 28 |
| 67 | Machoke | luta | trocar pelo game link |
| 68 | Machamp | luta | não evolui |
| 69 | Bellsprout | erva/veneno | 21 |
| 70 | Weepinbell | erva/veneno | leaf stone * |
| 71 | Victreebel | erva/veneno | não evolui |
| 72 | Tentacool | água/veneno | 30 |
| 73 | Tentacruel | água/veneno | não evolui |
| 74 | Geodude | rocha/terra | 25 |
| 75 | Graveler | rocha/terra | trocar pelo game link |
| 76 | Golem | rocha/terra | não evolui |
| 77 | Ponyta | fogo | 40 |
| 78 | Rapidash | fogo | não evolui |
| 79 | Slowpoke | água/psíquico | 37 |
| 80 | Slowbro | água/psíquico | não evolui |
| 81 | Magnemite | electricidade | 30 |
| 82 | Magneton | electricidade | não evolui |
| 83 | Farfetch'd | normal/voador | não evolui |
| 84 | Doduo | normal/voador | 31 |
| 85 | Dodrio | normal/voador | não evolui |
| 86 | Seel | água | 34 |
| 87 | Dewgong | água/gelo | não evolui |
| 88 | Grimer | veneno | 38 |
| 89 | Muk | veneno | não evolui |
| 90 | Shellder | água | water stone * |
| 91 | Cloyster | água/gelo | não evolui |
| 92 | Ghastly | fantasma/veneno | 25 |
| 93 | Haunter | fantasma/veneno | trocar pelo game link |
| 94 | Gengar | fantasma/veneno | não evolui |
| 95 | Onix | rocha/terra | não evolui |
| 96 | Drowzee | psíquico | 26 |
| 97 | Hypno | psíquico | não evolui |
| 98 | Krabby | água | 28 |
| 99 | Kingler | água | não evolui |
| 100 | Voltorb | electricidade | 30 |
| 101 | Electrode | electricidade | não evolui |
| 102 | Exeggcute | erva/psíquico | leaf stone * |
| 103 | Exeggutor | erva/veneno | não evolui |
| 104 | Cubone | terra | 28 |
| 105 | Marowak | terra | não evolui |
| 106 | Hitmonlee | luta | não evolui |
| 107 | Hitmonchan | luta | não evolui |
| 108 | Likatongue | normal | não evolui |
| 109 | Koffing | veneno | 35 |
| 110 | Wheezing | veneno | não evolui |
| 111 | Rhyhorn | rocha/terra | 42 |
| 112 | Rhydon | rocha/terra | não evolui |
| 113 | Chansey | normal | não evolui |
| 114 | Tangella | erva | não evolui |
| 115 | Kangaskhan | normal | não evolui |
| 116 | Horsea | água | 32 |
| 117 | Seadra | água | não evolui |
| 118 | Goldeen | água | 33 |
| 119 | Seaking | água | não evolui |
| 120 | Staryu | água | water stone * |
| 121 | Starmie | água | não evolui |
| 122 | Mr. Mime | psíquico | não evolui |
| 123 | Scyther | insecto/voador | não evolui |
| 124 | Jynx | gelo/psíquico | não evolui |
| 125 | Electrabuzz | electricidade | não evolui |
| 126 | Magmar | fogo | não evolui |
| 127 | Pinsir | insecto | não evolui |
| 128 | Tauros | normal | não evolui |
| 129 | Magikarp | água | 20 |
| 130 | Gyarados | água | não evolui |
| 131 | Lapras | água | não evolui |
| 132 | Ditto | normal | não evolui |
| 133 | Eevee | normal | ** |
| 134 | Vaporeon | água | não evolui |
| 135 | Jolteon | electricidade | não evolui |
| 136 | Flareon | fogo | não evolui |
| 137 | Porygon | normal | não evolui |
| 138 | Omanyte | rocha/água | 40 |
| 139 | Omastar | rocha/água | não evolui |
| 140 | Kabuto | rocha/água | 40 |
| 141 | Kabutops | rocha/água | não evolui |
| 142 | Aerodactyl | rocha/voador | não evolui |
| 143 | Snorlax | normal | não evolui |
| 144 | Articuno | gelo/voador | não evolui |
| 145 | Zapdos | elect./voador | não evolui |
| 146 | Moltres | fogo/voador | não evolui |
| 147 | Dratini | dragão | 30 |
| 148 | Dragonair | dragão/água | 55 |
| 149 | Dragonite | dragão/voador | não evolui |
| 150 | Mewtwo | psíquico | não evolui ?? |
| 151 | Mew | psíquico | *** |

NOTA:
* - Significa que necessitas de comprar essas stones na cidade de Celadon (Poké Mart).
** - O Eevee evolve em três formas: Vaporeon, Jolteon e Flareon. Para este evoluir em Vaporeon tens que utilizar a water stone, em Jolteon utilizas a thunder stone e em Flareon utilizas a fire stone.
*** - É necessário o gameshark para obter o Mew.

# Panzer Dragon SAGA

Solução do leitor Pedro Antunes - Lisboa

Espero que venha ajudar muitos leitores com estes segredos do maravilhoso Panzer Dragon Saga para Saturn.

**Visualização da imagem de mudança de CD:** Quando chegares ao ponto de te pedirem o CD seguinte carrega e mantém X+Y+Z para veres a imagem

**Controlar a velocidade do texto:** Para controlar a velocidade nos diálogos (não FMV's) carregar no botão esquerdo superior (L) para abrandar ou no botão superior direito (R) para acelerar.

**Localização das D-Unit**
1: Above Excavation Site - faz "acess" nas aves que se encontram no caminho da esquerda (matar Arachnot primeiro)
2: Valley/Canyon Deep Gulch - dentro de um túnel

3: Garil Desert: Worm Lair
4: Garil Oasis: Blue Ruins
5: Uru - Sunken Southern Ruins - ao pé da entrada
6: Uru: Deep North
7: Underground Ruins of Uru: B4F - precisas do dragão
8: Underground Ruins of Uru: B2F North - precisas do dragão
9: Inside the Forest of Zoah
10: Inside the Forest of Zoah
11: Tower: 14F North
12: Tower: 14F North - mesmo ao lado da D-Unit 11

## Mini jogos

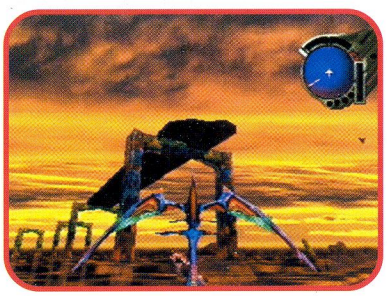
Quando acabares o jogo salva-o e volta a jogar. Utiliza o elevador que te leva ao topo da Torre. Sai e no mapa escolha o destino BOX GAME. Aí terás acesso a mini-jogos como o tiro ao alvo, corrida e um jogo em que és o dragão pequeno e falas com os outros dragões.

**Como conseguir o Astral Phantoms**
Para conseguires este Berserk tens de fazer o seguinte: cada vez que entrares no campo faz pet ou smile ao dragão. Se estiver de noite espera até ao amanhecer e faz pet (se ainda não tiveres feito). Isto só é válido para cada vez que entrares no campo. Por exemplo: entras no campo (dia) e fazes pet, sais do campo, voltas a entrar e será de noite, espera até de manhã, faz pet, sai do campo, volta a entrar, espera até de manhã ETC.

## Lista de Berserks

Se tiveres estes Berserks todos podes dirigir-te para a Torre. Caso contrário....

| Attack | Spiritual |
|---|---|
| Defense | Agility |
| Chain Laser | Holy Sphere |
| Heal | Phantom Slashers |
| Laser Storm | Cleansing Wave |
| Vengeance Orbs | Escape |
| Prism Laser | Judgement Day |
| Heal - Maxis | Wraith Slashers |
| Lightning Storm | Armageddon |
| Shield | Recover |
| Berserker Rage | Dragon Phoenix |
| Genesis | Onslaught |
| Full-Gauge | Extra |
| Healing Wing | Energy Prism |
| Assault Wing | Plasma Vortex |
| Berserker Wing | Hunting Scythe |
| Swift Wing | Plasma Swarm |
| Protection Wing | Astral Phantoms |



**Como obter o dragão bebé**
Dirige-te a Georgius (notarás numas pirâmides) faz acess em todas e entra para a nave. Segue o dragão de energia e ao fundo do túnel encontrarás numa sala o Dragon Crest. Faz acess e terás o dragão bebé. Apanha os objectos na sala e quando saíres da sala procura dois itens que se situam nos lados.

**Como obter o Dragão Light Wing**
Apanha todas as D-Units e terás o dragão.

**Como obter Berserk Plasma Swarm**
Quando tiveres o Light Wing dirige-te para o deserto e destrói o carro despedaçado que se no meio do deserto. Entra e ao fundo do túnel terás o Plasma Swarm.

**Como obter o Dragão Solo Wing (derradeira transformação do dragão)**
Quando tiveres o Light Wing, vai para a floresta de Zoah e entra para o subterrâneo. Quando vires uma porta esquisita entra. O que tens a fazer é: destruir as 4 pirâmides que se encontram nas pontas do cenário, apanhar os objectos e entrar nas 4 portas da construção antiga. Dentro desta faz acess em pelo menos 3 construções que se encontram em diversas portas. Acabarás por accionar uma saída para uma saída (deserto) e (quando acederes a 2 construções que o Edge disse que viu no deserto). Noutra construção o dragão pequeno fundir-se-á automaticamente com o grande e obterás o SOLO WING.

## Como derrotar alguns bosses do 4º CD

*(nomeadamente os da fase final do CD)*

**Twin Guardian**
Utiliza a pistola para veres qual deles tem anti-shot: esse é o que pode ser abatido. Coloca-te atrás dele e utiliza os lasers, não berserks, e de preferência coloca o dragão em formação de ataque para o abateres mais facilmente. Utiliza os shields se quiseres ter um EXCELLENT e se forem necessários.

**Battle Droid**
Para este boss apenas tens de encontrar o seu ponto fraco, escolher a tua melhor arma e utilizar shields para teres um EXCELLENT.

**Anti-Dragons**
Para derrotares estes dragões apenas tens de colocar o teu dragão em máximo de spiritual e de defense: assim terás poderosos berserks por menos BP e sofrerás menor dano. Utiliza o Berserker Rage muitas vezes para dares cabo deles em menos tempo. Para o dragão que se transforma em modo spiritual apenas precisas de utilizar shields e outra vez o Berserker Rage.

**Sestren**
Este é o boss final do jogo que se apresenta em duas transformações. Na primeira apenas precisas de te manter na barra verde do mapa e de colocares na vermelha para atacar o dragão que é o ponto fraco. Shields não valem porque o Through the Heart destrói-os. Quando reparares que o corpo gigante ganhar umas patas, os shields voltam a ser necessários. Utiliza o Dragon Phoenix para dares cabo de Sestren em pouco tempo. Para te ajudar a matar o Sestren na segunda transformação podes fazer o seguinte: no intervalo dos Fused XXX, o mapa irá ficar verde.
Dirige-te para a frente do dragão e dispara nele. É o ponto fraco dele. Assim infliges mais dano do que o Dragon Phoenix mas aconselho-te a utilizar os dois métodos.

# Pc Cd-Rom

Dicas do leitor Ricardo Trigueiro

## Turok2

Códigos
**TROPEM:** Modo cabeças e pés grandes
**BIGBADNOODLE:** Modo cabeças grandes
**HELLOSTICKY:** Modo Stick
**LILLIPUTIAN:** Modo Tiny
**PICASSO:** Modo Pen & Ink
**HENRYSBILERP:** Gouraud
**INEEDAUPS:** Modo Blackout
**OBLIVIONISOUTTHERE:** Activa todos os truques

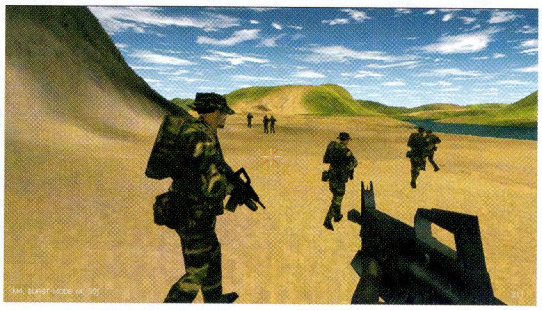
## Commandos: Beyond the Call of Duty

**Modo cheat:** Durante o jogo digite gonzo 1982 para aceder ao modo cheat.
Códigos
Aceda ao modo cheat e insira um dos seguintes códigos para beneficiar dos efeitos correspondentes:
**Invencibilidade:** Ctrl + I
**Saltar Missão:** Ctrl + Shift + N
**Invisibilidade:** Shift + V
Posicionar os comandos seleccionados no local do cursor: Shift + X

## Delta Force

Códigos
Insira os códigos abaixo na consola de jogo.
**Modo God:** iwillsurvive

**Activar\Desactivar céu:** sky
**Bombardeamento de artilharia (5 vezes):** raindropskeepfallinonmyhead
**Reabastecer munições:** takeittothelimit
**Invisibilidade:** closetoyou
**Aumentar a I.A:** hitmewhityourbestshot



Dicas do leitor Pedro Barreirão

## Montezuma's Return

No jogo Montezuma's Return para terem várias coisas durante o jogo primam:
**MRSPIRIT:** andar mais depressa
**MRSPEED:** turbo
**MRTOUGH:** invencibilidade
**MRPOLO:** nadar e saltar melhor

## Need For Speed III

No jogo Need For Speed III para terem várias coisas no ecrã principal, escrevam:
**DCOP:** Pursuit Lamborghini Diablo SV
**CARS:** todos os carros
**ECOP:** Pursuit El Nino
**ELNINO:** carro El Nino
**EMPIRE:** pista Empire City
**GOFAST:** andar mais rápido no modo Single Race
**JAG:** Jaguar XJR-15
**MERC:** Mercedes CLK-GTR
**RUSHHOUR:** aumenta o trânsito
**GO01:** carro normal
**GO02:** carrinha

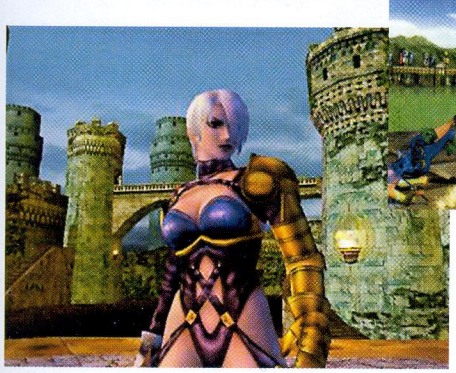
# Dreamcast

Dicas do leitor João Simões
*"Olá de novo pessoal, hoje trago-vos novos truques para jogos da Dreamcast.*
*P.S.: só uma sugestão à Superjogos: Um dia destes podiam oferecer Dreamcasts, não acham?"*

## Soul Calibur

**Selecção de Armas**
No ecrã de escolha da personagem, ilumine o personagem que quer e pressione L para dispor das armas, depois escolha a arma que quer!

**3º Fato**
No ecrã de escolha da personagem, ilumine o personagem que quer, pressione Y e escolha. Apenas alguns personagens como o Siegfried tem esta opção



**Missão Water Vein**
Acabe o jogo com Lizardman e terá a missão Water Vein .

**Modo Metal**
Também no ecrã de selecção de personagens, ilumine a sua personagem, carregue sem largar R e escolha. Este modo pode ser usado com o 3º Fato.

## Blue Stinger

**Galeria de Arte escondida**
Para encontrar mais imagens do jogo, coloque o Cd do jogo num Pc compatível Cdrom-drive e procure no directório. Existem também dois Wav´s ( ou seja sons do jogo )!

**Modo Maluco**
Complete o jogo três vezes ou em menos de três horas e grave o jogo. Comece um novo jogo a partir do jogo gravado. Com isso as palavras, "Mad Mode" vão aparecer perto da barra de energia. Incluído neste truque: 200 Hassys, munição infinita, e as armas todas com disparo rápido!

**Todas as armas**
Complete o jogo duas vezes ou em menos de quatro horas e grave o jogo. Depois, comece um novo jogo a partir desse save para receber todas as armas incluindo umas novas, antes inexistentes!

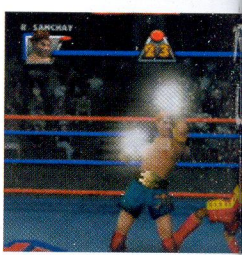
**Cartão de Pass do Lab**
Obtém o cartão Lab do Rat´s place, depois volta com Janean. Eliot dará a Janean o cartão do Lab e ela pedirá a password, insira "0513" como password.

**Cartão de Pass do Bank**
Vai até ao Bank Of Kimra e insira a password para os seguintes cartões de banco para receber dinheiro!
Cartão do Eliot's 3532 = $20
Cartão de Kimra 1008 = $4000

## Ready 2 Rumble

Obtém as diversas classes
**Classe de Bronze**
No modo de Campeonato escolhe New Game e insira RUMBLE POWER como nome do ginásio. Isto também faz com que Kemo Claw fique disponível no Arcade mode.

**Classe de Campeonato**
No modo de Campeonato escolha New Game e insira POD 5! como nome do ginásio. Isto também faz com que Damien Black fique disponível no arcade mode.



**Classe Silver**
No modo de campeonato escolha New Game e insira RUMBLE BUMBLE como nome do ginásio . Isto também faz com que Bruce Blade fique disponível no arcade mode.

**Class Gold**
No modo de campeonato escolha New Game e insira MOSMA! como nome do ginásio. Isto também faz com que Nat Daddy fique disponível no arcade mode.

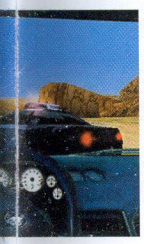
**Roupas diferentes**
No ecrã de selecção de personagens pressione X + Y.

**G003:** camião
**G004:** carro moderno
**G005:** carro antigo
**G006:** carrinha de férias
**G007:** carrinha antiga
**G008:** carrinha de carga
**G009:** carro super antigo
**G010:** carrinha americana
**G011:** jipe
**G012:** autocarro da escola
**G013:** táxi
**G014:** carrinha frigorífica
**G015:** carrinha moderna
**G016:** carro avançado
**G017:** carro da polícia antigo
**G018:** carro da polícia
**G019:** carro da polícia moderno
**G020:** jipe da polícia

Blue ao início do texto, seleccionem a palavra, vão até ao menu formatar, escolham Tipo de letra, seleccionem Negrito no estilo do tipo de letra, seleccionem azul na cor, primam Ok, coloquem o cursor no fim da palavra, dêem um espaço, vão ao menu de ajuda, escolham Acerca do Microsoft Word e primam o desenho com as teclas Ctrl e Shift pressionadas.

No programa Excel 97 para jogar um jogo de aviões, onde os comandos são botão esquerdo do rato para a frente, botão direito do rato para trás e o movimento do rato é para cima, baixo, esquerda e direita, abram um documento novo, primam F5, escrevam a referência X97.L97, primam enter, primam tab e primam o editor de gráficos com as teclas Ctrl e Shift pressionadas.

### Office 97



No programa Word 97 para jogar um jogo de flippers, onde os comandos são Z para a flipper da esquerda e M para a flipper da direita, abram um documento novo, escrevam

### Sin

No jogo Sin para terem várias coisas durante o jogo primam \ e insiram os seguintes códigos:
**HEALTH 100:** 100 de energia
**NOCLIP:** atravessar paredes
**GOD:** invencibilidade e munições infinitas

**WALLFLOWER:** invisibilidade
**WUSS:** todas as armas

### Sports Car Gt

No jogo Sports Car Gt para terem várias coisas no menu de jogo insiram o modo cheat e insiram os seguintes códigos:
**ISI-CHEESEMAN:** modo cheat
**ISI-TBONE:** todas as pistas
**ISI-CORSICA:** partes do carro ao máximo
**ISI-PLAGUE:** próxima liga que não se tem acesso
**ISI-DELICATE:** carros inquebráveis

### Tomb Raider III

No jogo Tomb Raider III para terem várias coisas façam:

Dentro da mansão de Lara Croft existem duas zonas secretas das quais uma necessita de chave de acesso. Para a encontrar, comece por ir até à biblioteca. Quando estiver perto da entrada repare que existem duas estantes de livros à direita.
Aproxime-se da esquerda e use o botão de acção. Lara irá puxar um livro e o fogo da lareira apagar-se-á. Suba a lareira até ao topo e prossiga pelos corredores até encontrar uma sala com dois pisos. Empurre os blocos de madeira até que a passagem para o sótão seja revelada mas não entre imediatamente.
Puxe a alavanca do piso superior e muito rapidamente (sequência temporizada) siga pela passagem descendo o sótão até chegar à porta que dá acesso à cave (na cozinha). Uma vez dentro da cave, vá até à segunda sala e observe o tanque. Este contém a chave que dá acesso à pista de treino

**Energia Replenish**
Derrota o teu adversário e depois roda o stick 360°.

**Luta no ringue de Combo**
No Arcade Mode escolha dois personagens. Depois carregue e não largue L enquanto escolher o Boxer!.

**Lutar debaixo das estrelas**
No Arcade Mode escolha dois jogadores. Depois carregue e não largue X + L + R enquanto escolher o Boxer.

**Lutar no ringue Pay-Per-View**
No Arcade Mode escolha dois jogadores . Depois carregue sem largar R enquanto escolhe o lutador..

**Lutar no ginásio**
No Arcade Mode escolha dois jogadores. Depois carregue sem largar L + R enquanto escolhe o lutador.

### The House Of The Dead 2

**Opções Extra no modo Boss**
Derrote e obtenha uma posição para todos os Bosses no Boss mode. As opções Emperor e Fight All Bosses, estarão agora disponíveis!

**Quarto de Bonus**
Para aceder ao bónus room complete o jogo sem perder inocentes!

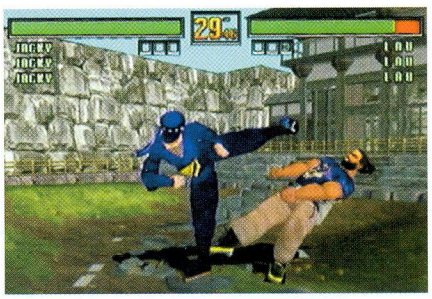
**Siga o gatinho**
Acerte no gato e levar-te-á para um dos quartos de Bonus.

**Qual o Score?**
No ecrã do Título, use o D-pad e pressione: L,L,R,R,R,L,R,Start.

**Créditos infinitos no Original Mode**
Complete o Boss Mode com 5 estrelas scores para cada boss-incluindo o Fighting all Boss.

**Dicas do leitor Nuno Nogueira**

### Virtua Fighter 3 TB



**Repetição em Slow Motion:** No ecrã de KO segure o botão de Esquivar.

**Mudar Roupa:** Segure start ao seleccionar a personagem.

**Alterar Fundos:** Segure start e B no ecrã de selecção de personagem.

**Jogar com Alphabet:** No ecrã de selecção de personagem seleccione Akira e pressione start. faça o mesmo com Lion e Pai. Por fim seleccione uma personagem

### PowerStone

**Opções Extra**
Vença o arcade mode com qualquer personagem em qualquer nível de dificuldade. Depois será possível escolher "Extra Options" .

**Jogue como uma personagem Boss**
Vença o jogo com todos os personagens.

**Modo Batalha Virtual**
Desprenda Valgas para passar a personagem jogável. Modo Batalha Virtual estará disponível na página 5 na colecção de PowerStone. Este modo permite que a câmara fique atrás da sua personagem durante o jogo, parecendo um in your face.

**Modo Batalha Virtual a dois**
Complete o jogo como Valgas para soltar este modo na página 6 na Colecção de PowerStone. Este modo permite um modo a dois para ser jogado com modo Batalha Virtual.

**Alternar roupas**
Enquanto no ecrã de selecção de personagens carregue B.

**Items Bónus**
Para ter um escudo, uma pesada metralhadora, arma de raios complete o jogo usando quatro personagens!

**Livro Scrap**
Para ter o scrap book option na página 13 da colecção de PowerStone acumule $1000 ou mais nos VMS mini-jogos.

**Teste de Som**
Para ter o sound test option, na página 25 da colecção de PowerStone acumule $2000 ou mais nos VMS mini-jogos.

**Ver sequências finais**
Para aceder à página 14 da colecção de PowerStone simplesmente acabe o jogo.
Esta nova opção poderá ser visto as cenas finais ou os créditos do jogo!

**Mude a vista de Vitória**
Para mudar o angulo no fim da partida mova o D-pad ou Analog-stick. Para fazer zoom com a câmara pressione A.

para motas quad. Para a recolher terá de puxar o bloco da outra sala para o centro e subir para o corredor que dá acesso ao tanque.
Para aceder ao museu da mansão, carregue no botão da parte traseira da prancha de mergulho (na piscina) e corra rapidamente até ao hall. Puxe a alavanca que está à esquerda da porta. Vire a 180º, dirija-se para a porta em frente, no modo de corrida rápida e rebolando no fim. Dentro do museu encontrará o punhal de Xian entre outros artefactos.
A meio do jogo para passares de nível saca as pistolas, dá um passo para trás, um passo para a frente, baixa-te, levanta-te, dá três voltas e dá um salto para à frente.
A meio do jogo para teres todas as armas saca as pistolas, dá um passo para trás, um passo para a frente, baixa-te, levanta-te, dá três voltas e dá um salto para trás.

Dicas do leitor Fábio Barros

### Earthworm Jim 2

Passwords de níveis
**Tangerines:** pausa, e escreve FRUIT
**Puppy Love:** pausa, e escreve DUBLIN
**Flyin King:** pausa, e escreve HOFFMAN
**Cow Abduction:** pausa, e escreve ABROWN

Dicas do leitor Nuno Nogueira

### Gansters

**Ganhar $50,000:** No menu de Lieutenant escreva I LOVE HANSON.

**Free Business:** No Gang Organiser vá aos mapas da cidade. Veja a informação dos negócios e mexa o rato sobre ela até aparecer uma mensagem que diz "Return To Base". Clique sobre ela.

Dicas do leitor Jorge Martins

### Championship Manager 3

Chegou a oportunidade para aqueles que têm Internet de poderem alterar os "ratings" dos jogadores, as equipas, e mesmo criarem novos jogadores! Para isso, basta irem a um motor de busca (ICQ, Altavista, Yahoo...) e escreverem: CM3 editor, logo apareceram vários "editors"! Depois é só carregar os ficheiros.

## PSX

Dicas do leitor Luis

### Need 4 Speed

**No modo CHAMPIONSHIP ou SPECIAL EVENT:**
Escolham normalmente o carro, etc. até ao ecrã RACE (ultimo ecrã) assim que escolherem RACE, façam até a corrida começar:
ESQ.+ QUADRADO + CIRCULO = Adversários lentos.

**Nas pistas OPEN ROADS (Com tráfego)**
Não tenham medo de bater nos outros carros, larguem o acelerador instantes antes de bater e vejam os "gajos" a voar. Tudo igual como atrás, só que ...CIMA + TRIANGULO + X = O teu carro faz turbo quando carregas para cima (de noite não funciona)

Escolham o nome como:
**HOTROD** = Titan Car
**FLASH** = Carro Fantasma
**WHIRLY** = Helicóptero da Policia

Dicas da leitora Natália Pires

### Wipout

Inserir como nome do Jogador:
- WIZZPIG
- BUNTY
- THEHAIR
- DEPUTY
- MOONFACE
- JAZZNAZ
- BEBEDEE
- NOWHEELS

### Tarzan

No ecrã de título inserir o código:
-L1;R1;L2;R2;L1;R1;L2;R2

### Dino Crisis

Para teres acesso ao modo "wipe-out", acaba o jogo sem utilizares os continues

Dicas do leitor Luis Tojo

### Star Wars: The Phantom Menace

Durante o jogo carregue em Backspace e digite as passwords a seguir:

**Visão na primeira pessoa:** naughty naughty.
**Modo Wireframe:** typer perf.

**Menus em Wireframe:** rex.
**Ver taxa de fps:** fps.
**Desactivar códigos:** turntables .
**Todas as armas e munições:** i like to Cheat.

**Sobreviver**
Quando a personagem com que está a jogar estiver quase a morrer, utilize um dos códigos para mudar de personagem (iam xxx) em lutas ou saltos perigosos, pois certos puzzles e situações têm de ser ultrapassados com a personagem original.

### Age of Empires 2: The Age of Kings

Durante o jogo carregue em Enter e digite um dos seguintes códigos para obter o efeito pretendido:
**Coinage:** 1000 unidades de ouro.
**Woodstock:** 1000 unidades de madeira.
**Quarry:** 1000 unidades de pedra.
**Pepperoni Pizza:** 1000 unidades de comida.
**Steroids:** Construção instantânea

Dicas do leitor Pedro Barreirão

### Carmageddon II

No jogo Carmageddon II para terem várias coisas durante o jogo primam os seguintes códigos:
**SMARTBASTARD:** completar a corrida
**WETWET:** bónus
**GLUGLUG:** mega bónus
**STICKITS:** pedestres colados ao chão
**MEGABUM:** pedestres gigantes
**TWATOFF:** pedestres explosivos
**FASTBAST:** pedestres rápidos
**SUPACOCKS:** invunerabilidade
**TINGTING:** reparações gratuitas
**MINGMING:** reparações instantâneas
**STOPSNATCH:** congelar o cronómetro
**WATERSPORT:** habilidade aquática
**TIMMYTITTY:** tempo extra
**MOONINGMINNI:** gravidade lunar
**STICKYTYRES:** subir paredes
**DOTACTION:** visualizar pedestres no mapa
**WOTATWATAMI:** pneus gordurentos
**STUFFITUP:** duplo estrago
**EYEPOPPER:** super travão
**ANGELMOLESTERS:** pedestres imortais
**WHIZZ:** turbo
**SUPAWHIZZ:** mega turbo
**LEMMINGIZE:** pedestres estúpidos
**TAKEMETAKEME:** pedestres suicidas
**BIGTWAT:** carro sólido
**GOODHEAD:** pedestres cabeçudos
**STIFFSPASMS:** corpos mutantes
**LEDSLEDS:** gravidade de Júpiter
**EASYPEASY:** pedestres lentos
**TINYTOSS:** pedestres minúsculos
**FURKINELL:** mais potência
**HOTASS:** afterburner
**DIDEDODI:** minas traseiras
**ZAZAZ:** aniquilador de pedestres
**OOHMESSYMESS:** desmembrador
**LARGEONE:** pedestres bêbados
**HIPPOTART:** pedestres gordos
**STRINGVEST:** máximo de armadura
**VASTNESSES:** máximo de poder
**BIGDANGLE:** cauda mutante
**BONBON:** minas fronteiras
**CLINTONCO:** muita potência
**POWPOW:** molas para carros
**EVENINGOCCIFER:** bêbado
**MRMAINWARING:** pedestres em pânico
**TILTY:** modo pinball
**CLANGCLANG:** amolgar o carro
**FRYINGTONIGHT:** raio eléctrico para pedestres
**BLOODYHIPPY:** drogado
**XRAYSPEKS:** pedestres eternos
**FRYFRY:** lança-chamas para pedestres
**OYPOWERUPNO:** cancelamento de poderes
**SWIFTYSHIFTY:** oponentes rápidos
**PIGSMIGHTFLY:** polícias rápidos
**JIGAJIG:** pulos
**MRWOBBLEY:** super suspensão
**PILLPOP:** vales de recuperação
**DUFFRIDE:** rock springs
**RUBBERUP:** pneus super aderentes
**LIQUIDLUNGE:** óleo
**SKIPPYPOOS:** saltos
**GETDOWN:** pedestres dançarinos

FARTSUITS: pedestres com hélio
BLOODYARTISTS: pedestres fininhos
COWCOW: molas para pedestres
OSOSTRONG: armadura extra
OSOFAST: poder extra
OSONASTY: ofensiva extra
OSOVERSATILE: tudo extra
OSOVERSATILESOVERSATILE: dobro de tudo extra
FISTNESSES: máximo de ofensiva
SKEGNESSES: máximo de tudo
THATSALOTOFARMOUR: espaço de armadura
THATSALOTOFPOWER: espaço de poder
THATSALOTOFOFFAL: espaço de ofensiva
THATSALOTOFSLOTS: espaço de tudo
STRONGBONES: 3 espaços de armadura
FASTBONES: 3 espaços de poder
NASTYBONES: 3 espaços de ofensiva
LOADSABONES: 3 espaços de tudo
INEEDAPILL: calmante de pedestres
BLUEBALLZ: oponentes congelados
BLUEPIGZ: polícia congelada
OSOSTRONGSOSTRONG: dobro de armadura extra
OSOFASTSOFAST: dobro de poder extra
OSONASTYSONASTY: dobro de ofensiva extra

No jogo Carmageddon II para aceder ao menu de cheat durante o jogo insiram o código e primam as combinações para obterem várias coisas:
LAPMYLOVEPUMP: código
F4: desligar o menu de cheat
F5: reparações instantâneas
F6: opções de danos
F8: congelar o cronómetro
F10: 1 lap
F11: 5.000 créditos
1: créditos
2: pedestres colados ao chão
3: pedestres gigantes
4: pedestres explosivos
5: muita potência
6: pedestres rápidos
7: invunerabilidade
8: reparações gratuitas
9: reparações instantâneas
0: créditos
Shift+1: habilidade aquática
Shift+2: tempo extra
Shift+3: amolgar o carro
Shift+4: muitos danos
Shift+5: oponentes congelados
Shift+6: polícia congelada
Shift+7: oponentes rápidos
Shift+8: polícia rápida
Shift+9: gravidade lunar
Shift+0: congelar o cronómetro
Alt+1: subir paredes
Alt+2: pulos
Alt+3: super suspensão
Alt+4: visualizar pedestres no mapa
Alt+5: raio eléctrico para pedestres
Alt+6: pneus gordurentos
Alt+7: duplo estrago
Alt+8: vários poderes
Alt+9: vários poderes
Alt+0: modo pinball
Ctrl+1: drogado
Ctrl+2: pneus super aderentes
Ctrl+3: pedestres cabeçudos
Ctrl+4: corpos mutantes
Ctrl+5: gravidade de júpiter
Ctrl+6: alguns danos
Ctrl+7: pedestres lentos
Ctrl+8: pedestres minúsculos
Ctrl+9: mais potência
Ctrl+0: rock springs
Shift+Alt+1: vários poderes
Shift+Alt+2: super travão
Shift+Alt+3: pedestres imortais
Shift+Alt+4: turbo
Shift+Alt+5: mega turbo
Shift+Alt+6: pedestres estúpidos
Shift+Alt+7: pedestres suicidas
Shift+Alt+8: vales de recuperação
Shift+Alt+9: carro sólido
Shift+Alt+0: vários poderes
Alt+Ctrl+1: pedestres com hélio
Alt+Ctrl+2: pedestres bêbados
Alt+Ctrl+3: pedestres gordos
Alt+Ctrl+4: pedestres fininhos
Alt+Ctrl+5: molas para pedestres
Alt+Ctrl+6: armadura extra
Alt+Ctrl+7: poder extra

Alt+Ctrl+8: ofensiva extra
Alt+Ctrl+9: tudo extra
Alt+Ctrl+0: pedestres em pânico
Ctrl+Shift+1: afterburner
Ctrl+Shift+2: minas traseiras
Ctrl+Shift+3: óleo
Ctrl+Shift+4: saltos
Ctrl+Shift+5: aniquilador de pedestres
Ctrl+Shift+6: molas para carros
Ctrl+Shift+7: desmembrador
Ctrl+Shift+8: pedestres eternos
Ctrl+Shift+9: pedestres dançarinos
Ctrl+Shift+0: 20.000 créditos
Ctrl+Shift+Alt+1: dobro de poder extra
Ctrl+Shift+Alt+2: dobro de ofensiva extra
Ctrl+Shift+Alt+3: dobro de tudo extra
Ctrl+Shift+Alt+4: máximo de armadura
Ctrl+Shift+Alt+5: máximo de poder
Ctrl+Shift+Alt+6: máximo de ofensiva
Ctrl+Shift+Alt+7: máximo de tudo
Ctrl+Shift+Alt+8: espaços de armadura
Ctrl+Shift+Alt+9: espaços de ofensiva
Ctrl+Shift+Alt+0: dobro de armadura extra

No jogo Carmageddon II para aceder ao modo de voo durante o jogo insiram o código: IWISHICOULDFLYRIGHTUPTOTHESKY. Para controlar o carro as teclas são as seguintes:

CTRL+KEYPAD 1: desliga o modo de voo
SHIFT+KEYPAD 4: andar lateralmente para a esquerda
SHIFT+KEYPAD 6: andar lateralmente para a direita
KEYPAD 9: andar para cima
KEYPAD 3: andar para baixo
KEYPAD 4: andar para a esquerda
KEYPAD 6: andar para a direita

No jogo Carmageddon II para ter mais tempo e créditos por pedestre o que têm a fazer é o seguinte:

**Créditos:** Localizem uma pasta com o nome settings.txt, abram-na, e modifiquem os primeiros números para o número de créditos que querem receber.

**Tempo:** Localizem uma pasta com o nome settings.txt, abram-na, e modifiquem os primeiros números para o tempo que querem receber.

**Sabia que...**
**Pode poupar até 1.460$00**

Basta fazer AGORA a sua ASSINATU

**Ofertas Adicionais:**
Para além do desconto efectivo no pr
de capa desta revista, ao efectuar a s
assinatura oferecemos-lhe ainda:

- **1 Cartão de membro do Clube de Informáticos**
- **1 Página Presença na Internet**

**Boletim de Assinatura**

**Assinatura Anual (24 edições)** ☐ **5.500$**
**Assinatura Semestral (12 edições)** ☐ **2.880$**

Nome:
Morada:
Código Postal:
Envio ☐ Vale Postal ou
☐ Cheque
à ordem de Vias do Futuro, Lda.
☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº
Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTI

**Preencha e envie este cupão num envelop sem necessidade de selo para:**
**Super Jogos**
REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA C

## Complete a sua Colecção

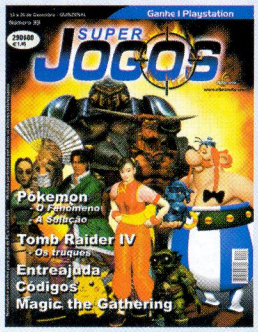
**Cada revista: 290$00**

Pacote 6 revistas:
**1560$00**

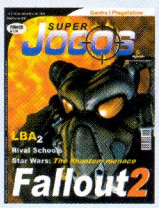
Pacote 12 revistas:
**2880$00**

Pacote 18 revistas:
**3960$00**

Pacote 24 revistas:
**4800$00**

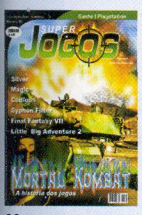


27

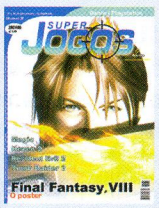


28

29



30



31

32

Todos os outros números encontram-se diponiveis.

## Edições anteriores

INDICAR QUAIS OS NÚMEROS PRETENDIDOS

Nome:

Morada:

Código Postal:

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque

à ordem de Vias do Futuro, Lda.

☐ Debitem no meu Cartão de Crédito nº

Valid.

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

**Super Jogos**

REMESSA LIVRE 11016 – 1032 LISBOA CODEX


# O MEU BARALHO

Do leitor Duarte Miranda

Gostaria que fizessem a crítica ao meu baralho:

### 64 Criaturas

12 Azuis: Tartaruga Gigante, Tritão Saqueador, Cloud Pirates, Merlfolk of the Pearl Trident, Fractius Alado, Tartaruga Marítima com Chifres, Ginetes de Raias, Dragonete Guinchador, Sonho Andarilho, Guerreiro das Marés, Sandbar Crocodile e Mercadores Tritões.

19 Vermelhos: Cardio Fractius, Sabujos de Lava, Moggs Confusos, Goblin Bully, Vagalume, Mogg Salteador, Patrulha de Goblins Esquiadores, Pelotão de Moggs. Manticura Escarlate, Sandstone Warrior, Anões vigilantes, Irmãos de Fogo, Hulking Goblin, Gorila Furioso, Elemental do Relâmpago, Minotauro de Hurlon, Erundu Cyclops, Barreira de Brasas e Espírito de Chamas.

18 Verdes: Guerreiros Panteras, Ciganos de Pradesh, Elefante Selvagem, Uktabi Faeirie, 2 Dríade de Hearthwood, Vorme Espinhoso, Serpente Terrestre de Craw, Efrite de Uktabi, Jungle Wurm, Serpente Terrestre Escamada, Elfo de Skyshroud, Karoo Meerkat, Perscrutador da Fenda do Céu, Duende de Fyndhorn, Fractius Musculoso, Ursos Balduvianos e Sanguessugas Terrestres.

7 Pretas: 2 Feral Shadow, Servo de Volrath, Mortos Infames, Dungeon Shade, Darkling Stalker, e Diabrete do Pântano.

6 Brancas: Voz da Graça, Wall of Resistance, Devoted Hero, Balista Pesada, Armared Pegasus e Discípulo da Graça.

2 Incolores: Guerreiros Soltarianos e Patrulheiro en-Vec.

### 8 Feitiços

3 Vermelhos: Spitting Earth, Pirotécnica e Chuva de Pedras.

1 Preto: Gavinhas do desespero.

4 Verdes: Rampant Growth, Garras do Inverno, Tranquiliodade e fluxo de vida.

### 12 Artefactos

Barreira de lanças, Bateria de Mana Branco, Autômato Desajeitado, Catapulta de Metralha, Brinquedo de Squee, Elmo do Despertar, Aríete, Barreira de Sucata, Soldado Yotiano, Sextante Ferpado, Brutamontes Phyrexiano e Armadura de Urza.

### 14 Mágicas Instantâneas

6 Vermelhas: Flare, Atordoar, Incinerate, Toque Cauterizante, Pânico e Explosão do Relâmpago.

3 Verdes: Emboscada com Balista, Seedling Charm e Tranquil Domain.

3 Brancas: Modéstia, Desencantar e Anoit.

1 Azul: Safanão.

1 Preta: Expungir.

### 25 Encantamentos

8 Pretas: Fraqueza, Paralizar, Prazer Sádico, Força Profana, Endless Scream, Pestilência, Implante Espinal e Enfraquecimento.

5 Brancas: Círculo de Protecção: Verde, Branco, Vermelho, Sombra e Runa de Protecção Contra o Preto.

3 Azuis: Asas Fantasmas, Cidade Submersa e Terreno Fantasmal.

4 Vermelhas: Peregrinação, Coroa de Chamas, Lightning Reflexes e Prometido do Fogo.

5 Verdes: Regeneração, Armor of Thorns, Chamado da Selva, Frente da Tormenta e Língua de Sapo.

### 2 Mágicas de Interrupção

2 Azuis: Romper e Explosão do Elemental Azul.

### 41 terrenos

5 Pântanos e um Lamaçal Poluído.
7 Ilhas.
9 Montanhas.
11 Florestas.
7 Planícies e 1 Campina Flutuante

# Respostas

Resposta ao leitor Vítor Guedes
Do leitor Luis Andrade

Olha Vítor podes ver na net que é mais fácil: http://www.devir.pt e http:/www.wizards.com são as moradas mais importantes para veres as competições principalmente a primeira que é portuguesa! No entanto na Arena de Lisboa existem sempre torneios em todos os Sábados e boosters drafts sempre que quiserem.

Resposta ao leitor Braga
Do leitor Luis Andrade

Só se pode baixar um terreno por turno seja básico ou não básico.

No entanto existe outras cartas (encantamentos, criaturas)que nos permitem baixar mais terrenos. Quanto às regras, eu já escrevi algumas para a Superjogos, posso escrever mais se quiserem pois apesar de tudo são 4 anos como jogador "quase" profissional apesar de hoje em dia estar retirado das competições normais preferindo os Qualificadores e os Grand Prix.

# Clube dos leitores

## Hardware

| | Preço | Oferta Pontos |
|---|---|---|
| **Gaveta externa para discos amoviveis**<br>Kit completo, ocupa uma frame de 51/4 e torna amovivel qualquer disco de 3.5" | 6.200 Esc. | 320 |
| **Leitor CD-Rom Asustek cd-500 50X** | 13.950 Esc. | 719 |
| **Leitor DVD (DVD ROM) Panasonic**<br>IDE/ATAPI 6XDVD/32X DVD | 21.000 Esc. | 1.086 |
| **Gravador de CD-ROM Ricoh CD-RW**<br>6X/4X (24X) Interno | 58.500 Esc. | 3.023 |
| **Drive ZIP Panasonic**<br>Iomega Zio 100 Mb Interna | 18.500 Esc. | 950 |
| **Joystick Mustek**<br>8 botões/gatilho, regul/leme<br>(Disponível nas versões Digital ou USB) | 5.950 Esc. | 317 |
| **Modem Aztech 56K/V90 (Interno)**<br>Fax/Voice PCI, Win-Modem | 8.000 Esc. | 418 |
| **Modem Aztech 56K/V90 (Externo)**<br>Fax/Voice USB, Win-Modem | 15.000 Esc. | 778 |
| **Câmara Video Mustek VC-300**<br>356 x 288 pixeis, USB<br>(Não necessita placa de captura) | 15.000 Esc. | 774 |

## Livros

| | Preço | Oferta Pontos |
|---|---|---|
| A Procura do Ouro na Internet | 3.300 Esc. | 231 |
| Animação de Páginas WWW com Javascript | 4.200 Esc. | 294 |
| Criação Fácil de Páginas Web c/Office 97 & frontpage 98 | 5.988 Esc. | 419 |
| Linguagem C | 6.600 Esc. | 462 |
| O Lado Negro da Internet | 2.640 Esc. | 185 |

## Jogos

Vamos dispôr todos os jogos para PC e Consolas


Via Informática Postal

Av. da Republica, 83-5 – 1050 Lisboa

Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Codex

Tel./Fax.: 21 – 793 52 24

galileu@mail.eunet.pt


## Atenção:

**Estes produtos são uma simples lista do que temos para apresentar.**

**Qualquer leitor pode adquirir produtos desta lista.**

**Cada produto oferece de prémio determinado número de pontos (indicado junto da refª/preço) e que poderão ser utilizados em futuras encomendas (nunca na própria encomenda) à razão de 1 Pto = 1 Esc.**

**Os sócios detentores de pontos podem utilizá-los em qualquer encomenda, até descontando esses pontos no valor final a pagar (uma encomenda pode ser paga totalmente pela dedução de pontos já acumulados).**

**Caso ainda não seja membro do Clube de Leitores VIP, passa a sê-lo (para o que receberá o respectivo cartão) depois da primeira encomenda.**

**Condições Gerais:**

- **Portes = + 500$00**
- **Pagamento à cobrança = + 750$00**
- **Preços e existência sujeitos a situação e stock à data de encomenda**

## A sua sugestão

A sua opinião para aperfeiçoar este Clube de leitores é importante, e também as suas preferências com a indicação do tipo de produtos que mais gostaria de ver na "montra VIP". Pode sugerir-nos todo o género de produtos relacionados com a informática, jogos ou Internet.

Envie-nos esta informação por correio, fax ou e-m
Remessa Livre 11016 – 1032 Lisboa Code
Tel./Fax.: 21 – 793 52 24
galileu@mail.eunet.pt

$00
1,46

# CyberGuia@

www.ciberlandia.com

Vias do Futuro

Guia da Internet

Revista participada pelos leitores

CYBER

## TAMBÉM HÁ

# SUPER JOGOS NA INTERNET!

NÃO PERCA, na próxima semana